

OTHER WORLD MAPPER

Other World Mapper V1.0.6
Hilfestellung und Überblick

© Three Minds Software, LLC
Rev 2.4 (Deutsch)
02/22/2022

Table of Contents

1	Öffnen des Programms.....	5
2	Erstellen einer neuen Karte	5
3	Programmeinstellungen	6
3.1	Einstellungen der Benutzeroberfläche.....	6
3.2	Einstellungen für die Vorschau.....	8
3.3	Arbeitsbereich und Einstellungen zurücksetzen	8
3.4	Erweiterte Einstellungen.....	8
4	Fenster und Werkzeuge.....	9
4.1	Leinwandbereich	10
4.2	Minikarte	10
4.3	Ebenen Fenster	11
4.4	Fenster Voreinstellungen.....	12
4.5	Eigenschaften-Fenster	15
4.6	Fenster Werkzeugauswahl.....	16
4.7	Werkzeug-Optionsleiste	20
4.8	Übungsmodus.....	20
4.9	Statusleiste.....	21
5	Elementen hinzufügen.....	21
5.1	Pfadwerkzeuge	21
5.1.1	Pfadarten	21
5.1.2	Verwenden	21
5.1.3	Zeichenmodi.....	22
5.1.4	Stifte.....	22
5.1.5	Formen	22
5.1.6	Zeichenooptionen.....	23
5.2	Symbol-Werkzeug.....	23
5.2.1	Modi	23
5.2.2	Platzierung	25
5.2.3	Abstand	25
5.2.4	Jitter.....	25
5.2.5	Zyklus-Liste	25
5.2.6	Symbolbilder.....	26
5.2.5.1	Symbollisten verwalten	27

5.2.5.2	Symbol einfärben	27
5.2.5.3	Symbol-Zyklus befüllen	27
5.3	Beschriftungswerkzeug	29
5.4	Link-Werkzeug.....	29
5.5	Lichtquellen-Werkzeug	29
5.6	Windrosen-Werkzeug.....	29
5.7	Öffnungswerkzeug	29
5.8	Treppen-Werkzeug.....	30
5.9	Gebäude-Werkzeug	30
5.10	Turn-Werkzeug	30
6	Elemente ändern.....	30
6.1	Menü Bearbeiten	30
6.2	Auswahlwerkzeuge	31
6.2.1	Auswahlwerkzeug	32
6.2.2	Werkzeug Rechteckauswahl	32
6.2.3	Transformieren-Werkzeug	32
6.3	Eigenschaften kopieren/einfügen	32
6.4	Teilungswerkzeug	33
6.5	Werkzeug Form bearbeiten	33
6.5.1	Modi	33
6.5.2	Verwendung des Werkzeugs.....	34
6.5.3	Bearbeitung des gesamten Pfades	34
6.5.4	Bearbeiten der Formsteuerung	34
6.5.5	Bearbeitung von Zweigen	35
6.6	Punkte reduzieren	35
6.7	Pfad-boolesche Operationen.....	36
6.8	Auswahl von Teilwegen.....	36
7	Messwerkzeug.....	36
8	Ändern der Karteneinstellung	38
9	Objektnotizen	39
10	Bild neu verknüpfen.....	40
11	Programmkurzbefehle	41
12	Gitternetzlinien.....	45
13	Projektionsüberlagerung und Transformationen.....	47
13.1	Überlagerung	48
13.2	Projektionstransformationen	49

14	Rahmen	50
15	Küstenlinien	52
16	Auto-Beschriftung.....	53
17	Ruler.....	53
18	Guidelines	54
19	Neue Karte aus Auswahl erstellen	55
20	Neue Karte aus Bereich erstellen	55
21	Karten exportieren.....	55
22	Voreinstellungen und Themen	57
23	Vorlagen.....	58
24	Nachzeichnen einer Karte	58
25	Importieren von SVG-Elementen	58
26	Importieren von Geo-Elementen.....	59
27	Drucken.....	60
28	Art-Manager.....	62
29	Metadaten.....	64
30	Farbpaletten.....	65
31	Hilfe und Prüfen auf Updates.....	66

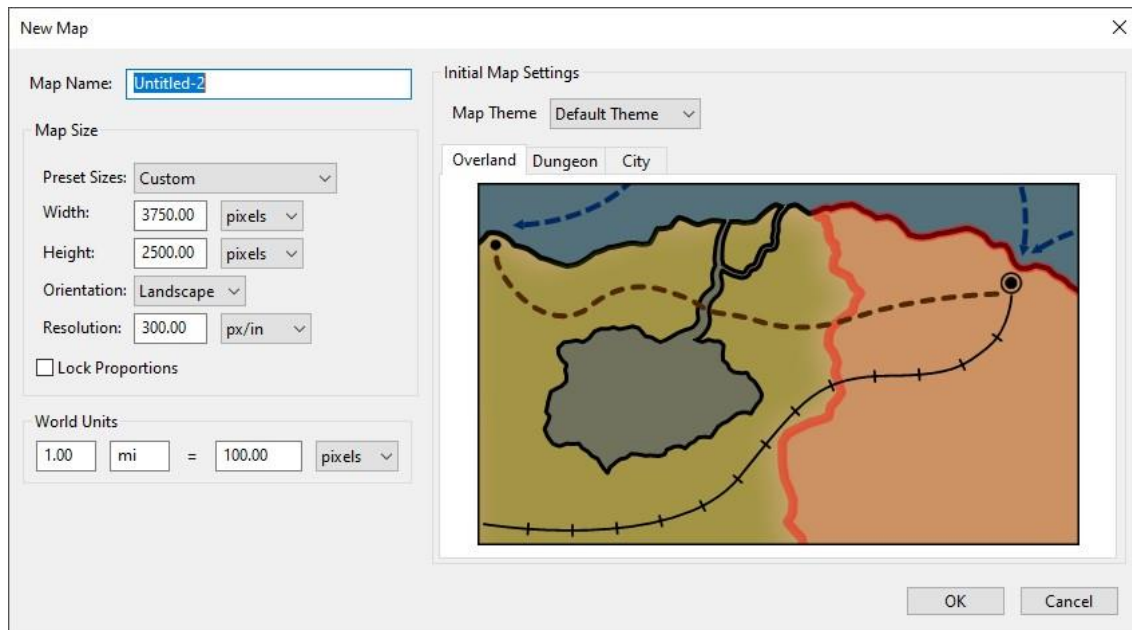
1 Öffnen des Programms



Sobald Other World Mapper geladen ist, wird ein Startbildschirm angezeigt. Der Startbildschirm ermöglicht das Erstellen einer neuen Karte, das Erstellen einer neuen Karte aus einer Vorlage, das Öffnen einer Beispielskarte oder das schnelle Öffnen einer vorhandenen Karte.

2 Erstellen einer neuen Karte

Um eine neue Karte zu erstellen, verwenden Sie den Startdialog oder wählen Sie „Neu“ aus dem Menü „Datei“. Der Dialog „Neue Karte“ wird mit den folgenden Optionen geöffnet.



- Name der Karte
 - Dateiname der Karte
- Kartengröße
 - Legt die Kartengrößenoptionen für die Karte fest.

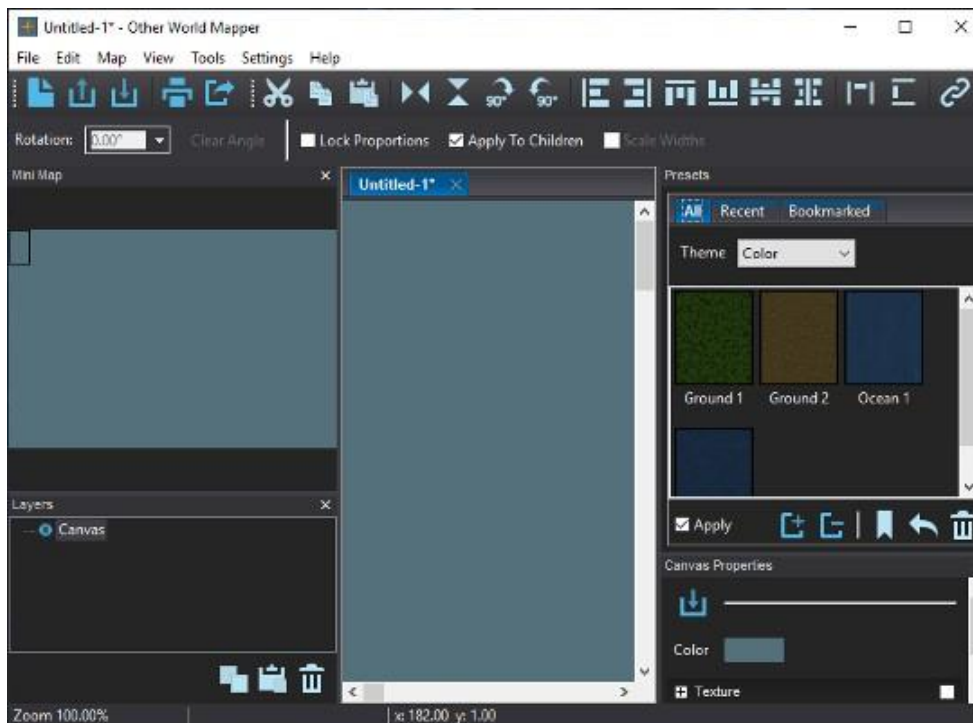
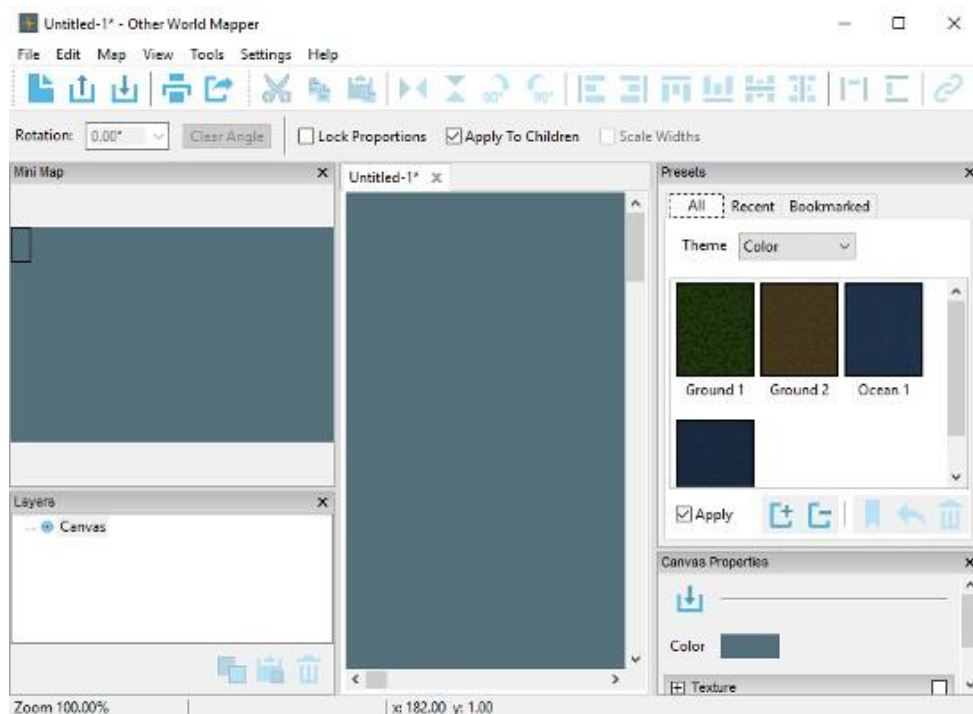
- Voreingestellte Größen: Ermöglicht die Auswahl einer Standardvoreinstellung (z. B. Letter, A4 usw.).
- Breite und Höhe: Wählen Sie die Breite und Höhe der Karte. Wählen Sie über das Pulldown-Menü die Einheiten, in denen Sie die Größe angeben.
- Ausrichtung: Ändert die Ausrichtung der Karte zwischen Quer- und Hochformat.
- Auflösung: Wählt die Standarddruck- und Exportauflösung für die Karte aus.
- Proportionen sperren: Verwenden Sie das Kontrollkästchen, um die Proportionen der Breiten- und Höhenwerte zu sperren.
- Welt-Einheiten
 - Hier können Sie eigene Karteneinheiten einrichten. Dies wird für das Werkzeug „Messen“ verwendet und wird in zukünftigen Funktionen verwendet werden. Es legt die Umrechnung zwischen einer beliebigen Einheit (einschließlich „imaginär“, die Sie eingeben) und Kartenpixeln, Zoll, Zentimetern oder Millimetern fest.
- Anfängliche Karteneinstellungen
 - Kartenthema
 - Das Kartenthema stellt die Voreinstellungen für alle Karteneigenschaften und Werkzeugeigenschaften auf ein vorgegebenes Thema. Dies betrifft nur die Standard-Werkzeugeinstellungen, die alle geändert und angepasst werden können, sobald die Karte geöffnet/erstellt ist.
 - Kartenvorschau
 - Wenn Sie eine der Registerkarten auswählen, wird eine Vorschau der Standardwerkzeuge für die gewählte Voreinstellung angezeigt, und zwar für die drei Werkzeugsets: Landkarte, Dungeon und Stadtplan.

3 Programmeinstellungen

3.1 Einstellungen der Benutzeroberfläche

Farbdesign der Anwendung

Mit dieser Option können Sie zwischen einem Standardthema, wie vom Betriebssystem definiert, und einem benutzerdefinierten dunklen Modus wählen.



Farbthema für Programmsymbole

Mit dieser Option können Sie zwischen kühlen (Blauton) und warmen (Orangeton) Programmsymbolen wählen.

Größeneinstellungen

Mit dieser Option können Sie Größeneinstellungen für mehrere Aspekte des Programms wählen: Programmsymbole, Funktionsvorschauen und Texturvorschauen.



3.2 Einstellungen für die Vorschau

Die aktuelle Version von Other World Mapper verfügt über zwei Einstellungen, die sich auf die Gesamtleistung bzw. Qualität der Vorschau der Anwendung auswirken: Vorschauqualität und Vorschaumodus. Beide Einstellungen können über das Menü „Einstellungen“ aufgerufen werden.

Beachten Sie, dass die Karten beim Drucken oder Exportieren immer mit der höchstmöglichen Kompositionsqualität gerastert werden.

Vorschauqualität

Hier können Sie zwischen vier verschiedenen Stufen der Vorschauauflösung wählen: niedrige, mittlere, hohe Auflösung und Rasterauflösung. Dies ändert nicht die Qualität des eigentlichen Projekts, sondern nur, wie es im Arbeitsbereich angezeigt wird. Dies ist nützlich für die Arbeit mit sehr großen Karten oder wenn eine verbesserte Programmgeschwindigkeit erforderlich ist.

Vorschaumodus

Wenn Sie den Vorschaumodus von „Rendern“ auf „Umriss“ ändern, wird bei bestimmten Aktionen nur der Umriss des gezeichneten Elements angezeigt. Die Farbfüllungen und Texturen werden erst gerendert, wenn die Aktion abgeschlossen ist. Dies können Sie verwenden, wenn eine verbesserte Programmgeschwindigkeit erforderlich ist, und es ist das Standardverhalten des Programms.

3.3 Arbeitsbereich und Einstellungen zurücksetzen

Arbeitsbereich

Wählen Sie im Menü „Einstellungen“ die Option „Arbeitsbereich zurücksetzen“, um die Position aller Fenster auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Anwendung

Wählen Sie im Menü „Einstellungen“ die Option „Anwendungseinstellungen zurücksetzen“, um alle Anwendungseinstellungen auf die Standardwerte zurückzusetzen (d. h. Startdialog anzeigen/nicht anzeigen, Anwendungsfarbe usw.).

Hinweis: Keine dieser Optionen löscht gespeicherte benutzerdefinierte Themen, Voreinstellungen oder neu hinzugefügte Grafiken.

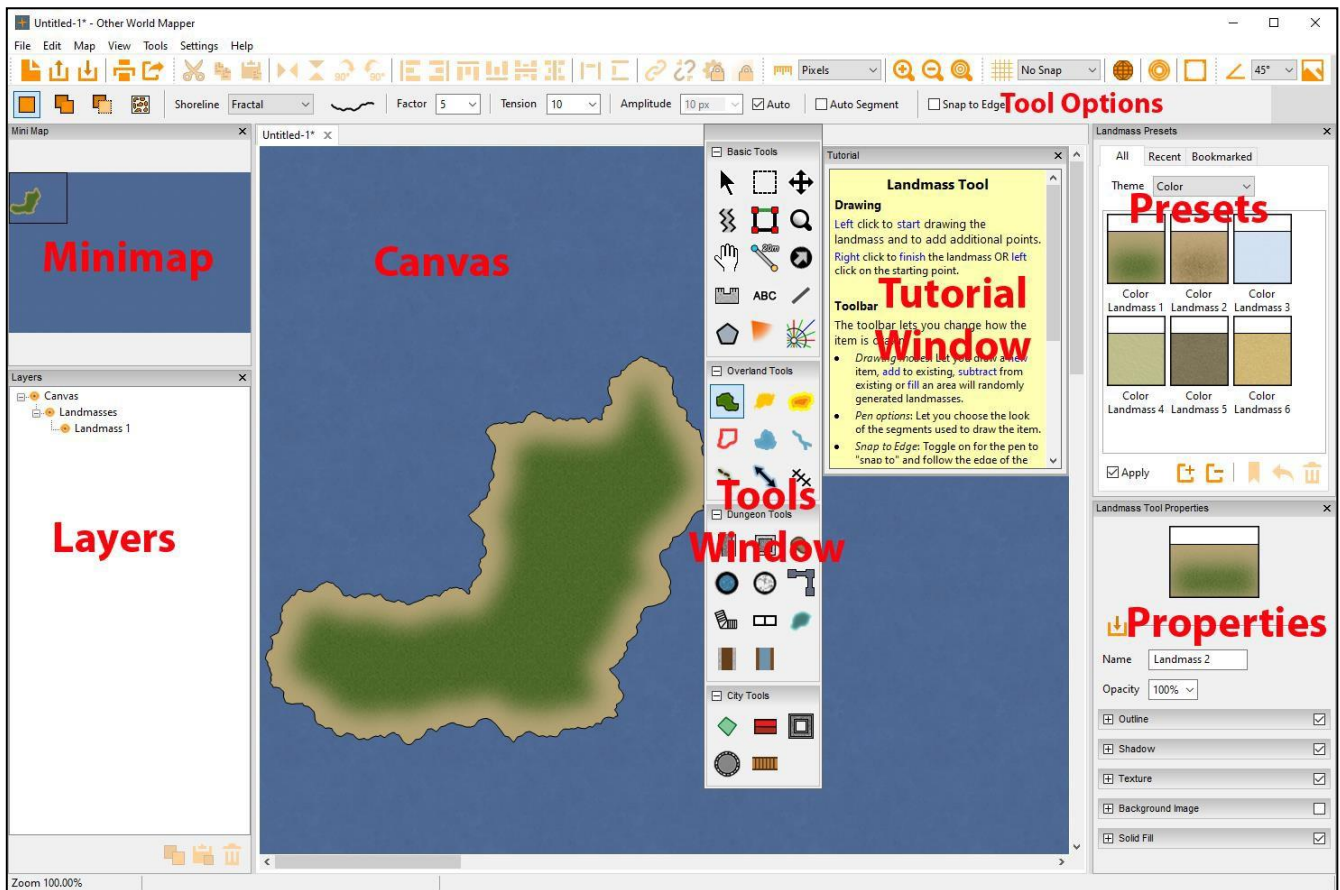
3.4 Erweiterte Einstellungen

- **Rückgängig/Wiederherstellungstiefe:** Legt fest, wie viele Aktionen Sie rückgängig machen und wiederherstellen können.
- **Navigation**
 - **Zentrieren, wenn herausgezoomt:** Karte zentrieren, wenn sie kleiner als der Arbeitsbereich ist.
 - **Bildlaufrate:** Legt fest, wie schnell das Programm scrollt.
 - **Mauszeigergeschwindigkeit:** Legt fest, wie weit (in Pixeln) ein Druck auf die Pfeiltasten ein Element verschiebt.
- **Werkzeugoptionen**
 - **Symbol-Werkzeugdrehung speichern:** Behält die Rotationseinstellung zwischen dem Platzieren von Symbolen bei.
 - **Punktbereich verkleinern:** Legt den Abstand zwischen den Punkten für automatische Punktereduktion fest.
- **Optionen für das automatische Speichern**
 - **Zeit:** Legt fest, wie oft das Programm (in Minuten) automatisch speichert.
 - **Pfad:** Hier können Sie manuell den Dateipfad festlegen, in dem das Programm automatisch speichert.

4 Fenster und Werkzeuge

Der Arbeitsbereich ist in mehrere Fenster und Bereiche unterteilt. Die Abbildung unten zeigt das Standard-Layout, aber die Fenster können je nach Vorliebe des Benutzers unterschiedlich verschoben und angedockt werden.

Sie können diese Fenster (mit Ausnahme des Werkzeugfensters) über den Menüpunkt Einstellungen → Fenster ein- und ausblenden.



4.1 Leinwandbereich

Der Leinwandbereich ist die „leere Landkarte“ für das Projekt. Er hat Eigenschaften, die im Eigenschaftenfenster eingestellt werden können.

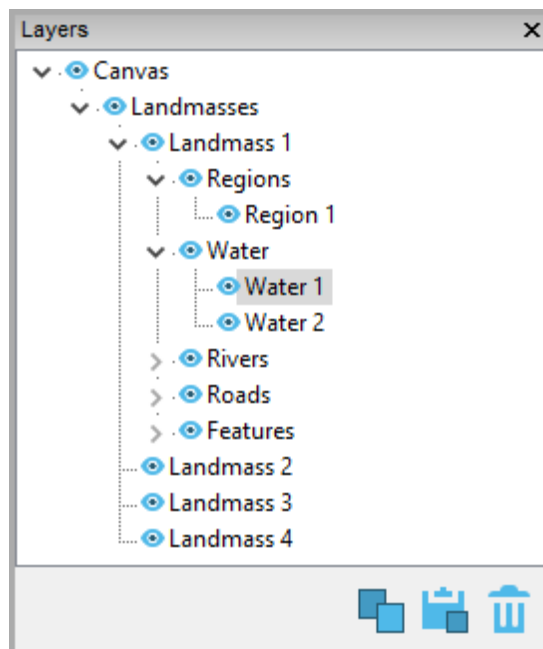
- **Farbe:** Die Hintergrundfarbe für die Karte
- **Textur:** Die Texturoptionen, die über die Farbe der Leinwand gelegt werden sollen.
- **Hintergrundbild:** Das Hintergrundbild liegt über die Hintergrundfarbe und Textur. Es dient in erster Linie dazu, einen in einem anderen Programm erstellten Hintergrund anzuzeigen oder ein Bild einer Karte zum Nachzeichnen zu platzieren (z. B. eine eingescannte handgezeichnete Karte).

4.2 Minikarte



Die Minikartenansicht dient der einfachen Navigation in größeren Karten. Klicken Sie auf die Minikarte, um zu diesem Punkt in der Kartenansicht zu navigieren.

4.3 Ebenen Fenster

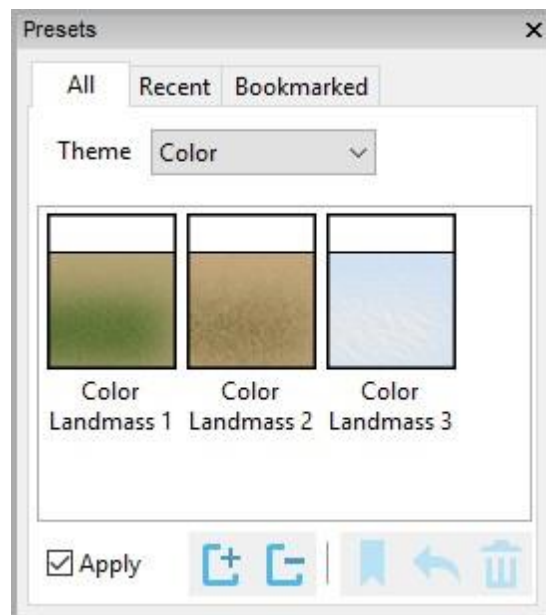


Der Ebenenbaum zeigt alle auf der Karte vorhandenen Elemente und ihre Beziehung zueinander an. Alle untergeordneten Elemente eines Elements werden unter Überschriften platziert, je nachdem, um welche Art von Element es sich handelt. (Beispiel: Alle Regionselemente in einer Landmasse werden unter der Überschrift "Regionen" platziert.)

- Auswahlmöglichkeiten
 - Die Auswahl eines Elements im Ebenenbaum wählt dieses Element in der Karte aus.
 - Die Auswahl einer Kopfzeile wählt alle Elemente dieses Typs innerhalb dieses übergeordneten Elements aus.

- Wenn Sie beim Auswählen die Umschalttaste gedrückt halten, werden alle Elemente zwischen dem zuvor ausgewählten Element und dem aktuell ausgewählten Element ausgewählt.
- Wenn Sie beim Auswählen die Strg-Taste gedrückt halten, wird ein neues Element zur Auswahl hinzugefügt oder das Element entfernt, wenn es bereits ausgewählt ist.
- Wenn Sie beim Auswählen die Alt-Taste gedrückt halten, wird das Element aus der Auswahl entfernt, wenn es bereits ausgewählt ist.
- Doppelklicken Sie auf ein Element, um die Kartenansicht auf dieses Element zu zentrieren.
- Wenn Sie ein Element an eine andere Stelle in der Liste ziehen, wird es auf der Karte nach vorne oder nach hinten verschoben. Dies funktioniert nur bei untergeordneten Elementen unter der gleichen Kopfzeile oder beim Verschieben von untergeordneten Elementen zu einem anderen übergeordneten Element (z. B. Verschieben eines Sees von einer Landmasse zu einer anderen).
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag klicken, wird das Menü „Bearbeiten“ für diesen Eintrag oder diese Auswahl aufgerufen.
- Schaltflächen
 - **Kopieren:** Kopiert alle im Ebenenbaum ausgewählten Elemente.
 - **Einfügen:** Fügt alle kopierten Elemente ein, wenn ein entsprechendes übergeordnetes Element ausgewählt ist.
 - **Löschen:** Löscht alle im Ebenenbaum markierten Elemente.

4.4 Fenster Voreinstellungen



Jedem gezeichneten Element und Werkzeug sind Eigenschaftsvoreinstellungen zugeordnet (außer Feature und Verknüpfungen). Voreinstellungen werden über das Fenster "Voreinstellungen" aufgerufen und sind nach Kategorien geordnet. Die Voreinstellungen werden in einer Vorschauliste angezeigt, die durch das ausgewählte Werkzeug oder Element und die ausgewählte Kategorie bestimmt wird.

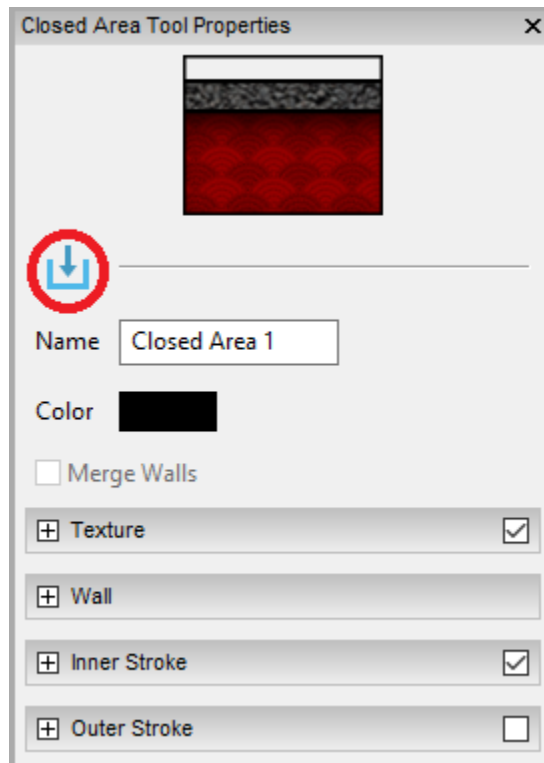
- Navigationsvoreinstellungen
 - Die Voreinstellungen, die im Voreinstellungsfenster angezeigt werden, sind die Voreinstellungen, die mit dem ausgewählten Werkzeug oder Elementtyp verbunden sind.
 - Voreinstellungen werden auch in verschiedenen Themenordnern gespeichert. Die Themen können über die aufklappbare Liste „Themen“ ausgewählt werden.
 - Das Fenster Voreinstellungen enthält drei Registerkarten: „Alle“, „Zuletzt verwendet“ und „Mit Lesezeichen versehen“.
 - Der Registerkarte **Alle** zeigt alle Voreinstellungen, die für den aktuellen Elementtyp und das aktuelle Thema gespeichert sind.
 - Der Registerkarte **Zuletzt verwendet** zeigt Voreinstellungen, die Sie zuletzt für den aktuellen Elementtyp verwendet haben.
 - **Mit Lesezeichen versehen**, die Sie für den aktuellen Elementtyp mit einem Lesezeichen versehen haben.
- Voreinstellungen anwenden
 - Das Fenster Voreinstellungen enthält unten links das Kontrollkästchen „Anwenden“, das standardmäßig aktiviert ist. Wenn es aktiviert ist, werden durch Klicken auf das Vorschaubild der Voreinstellung die Eigenschaften der Voreinstellung auf das ausgewählte Werkzeug oder Element angewendet. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Anwenden“, wenn Sie Voreinstellungen verwalten möchten.
- Verwalten von Voreinstellungen und Voreinstellungsthemen

Hinweis: Es wird empfohlen, das Kontrollkästchen „Anwenden“ zu deaktivieren, wenn Sie Voreinstellungen verwalten. Dadurch wird verhindert, dass Voreinstellungen, die Sie zum Verwalten auswählen, auf andere Werkzeuge oder Elemente angewendet werden, die Sie möglicherweise ausgewählt haben.

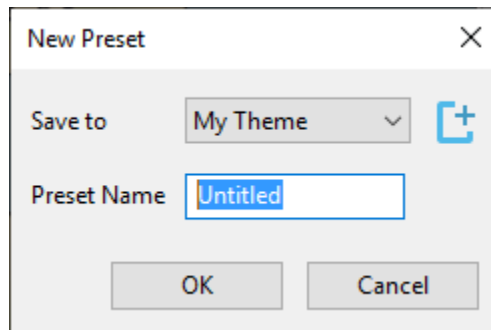
- Voreinstellungen löschen
 - Um eine Voreinstellung zu löschen, wählen Sie die Voreinstellung, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Mülleimer“. Es öffnet sich ein Meldungsdialog, um das Löschen zu bestätigen.
- Voreinstellungen verschieben
 - Um eine Voreinstellung zu verschieben, wählen Sie die Voreinstellung, die Sie verschieben möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Verschieben“. Ein Dialog mit einer Liste von Themenordnern wird geöffnet. Wählen Sie einen Themenordner aus der Liste oder erstellen Sie einen neuen Themenordner, in den Sie die Voreinstellung verschieben möchten.
- Voreinstellungen mit Lesezeichen versehen
 - Um eine Voreinstellung mit einem Lesezeichen zu versehen, wählen Sie die gewünschte Voreinstellung aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Lesezeichen“. Die Voreinstellung wird der Liste in der Registerkarte „Lesezeichen“ hinzugefügt.
- Voreinstellungen löschen
 - Mit der Schaltfläche „Entfernen“ in der rechten unteren Ecke des Voreinstellungsfensters können Sie Themenordner löschen. Das Löschen eines Themenordners löscht auch die Voreinstellungen für alle Elementtypen.
 - Um ein Voreinstellungsthema zu löschen, wählen Sie ein Thema aus der ausklappbaren Liste „Themen“ unter der Registerkarte „Alle“ und klicken Sie auf die

Schaltfläche „Entfernen“. Ein Meldungsdialog wird geöffnet, um das Löschen zu bestätigen.

- Voreinstellungsthemen hinzufügen
 - Über die Schaltfläche in der rechten unteren Ecke des Voreinstellungsfensters können Sie neue Themenordner anlegen. (**Hinweis:** Neue Themenordner können auch beim Speichern und Verschieben von Voreinstellungen erstellt werden.)
 - Um ein neues Thema hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ordner hinzufügen“. Ein Dialog öffnet sich und fordert Sie auf, den Namen des neuen Themas einzugeben. Nachdem das Thema erstellt wurde, erscheint es in der ausklappbaren Liste „Themen“ unter der Registerkarte "Alle".
- Klicken mit der rechten Maustaste
 - Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voreinstellung klicken, erscheint ein Menü mit den gleichen Optionen wie oben beschrieben: Lesezeichen, Löschen, Verschieben und Umbenennen.
- Eigene Voreinstellungen und Voreinstellungsthemen erstellen und modifizieren
 - Sie können eigene oder geänderte Eigenschaftsvorgaben über das Werkzeug- oder Elementeigenschaften-Fenster erstellen. Wählen Sie im Eigenschaften-Fenster die Eigenschaften aus, die Sie für Ihre Voreinstellung wünschen, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ links unter der Eigenschaftsvorschau.



- Sobald Sie auf „Speichern“ klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, ein Thema auszuwählen und einen Voreinstellungsnamen einzugeben.



- An dieser Stelle können Sie ein Thema hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ rechts neben der aufklappbaren Liste klicken.
- Wenn Sie ein Thema ausgewählt und die Voreinstellung benannt haben, drücken Sie „OK“. Die Voreinstellung wird hinzugefügt und ist über das Voreinstellungsfenster zugänglich.

4.5 *Eigenschaften-Fenster*

Das Eigenschaftsfenster zeigt die einstellbaren Eigenschaften für Elemente und ihre Werkzeuge an. Dies sind Eigenschaften, die auch dann noch geändert werden können, wenn ein Element auf der Karte gezeichnet ist.

Wenn keine Elemente oder Zeichenwerkzeuge ausgewählt sind, werden die Leinwandeigenschaften angezeigt.

- Werkzeug-Eigenschaften
 - Wenn ein Zeichenwerkzeug ausgewählt ist, zeigt das Eigenschaftsfenster die Eigenschaften an, die angewendet werden, wenn ein Element mit diesem Werkzeug gezeichnet wird.
- Element-Eigenschaften
 - Wenn ein Element ausgewählt ist, zeigt das Eigenschaftsfenster die aktuellen Eigenschaften des Elements an.
- Eigenschaften-Vorschau
 - Gezeichnete Elemente enthalten ein Vorschaufenster am oberen Rand des Eigenschaftsfensters, um Ihnen zu zeigen, wie das Element nach dem Zeichnen aussehen wird.
- Name
 - Gezeichneten Elementen und Symbolen wird ein Name zugewiesen, der im Abschnitt „Name“ des Eigenschaftsfensters geändert werden kann. Dieser Name wird im „Ebenen-Fenster“ verwendet und kann bei Landkarteelementen auf der Karte angezeigt werden, wenn „Auto-Label“ ## eingeschaltet ist.
- Schaltfläche „Speichern“
 - Gezeichnete Elemente haben eine Schaltfläche mit dem Symbol „Speichern“, die sich oben im Fenster unter der Vorschau befindet. Mit dieser Schaltfläche können Sie die aktuellen Eigenschaften als Voreinstellung speichern. Weitere Informationen über Voreinstellungen finden Sie unter Fenster „Voreinstellungen“.

- **Einzigartige Eigenschaften**
 - Jedes Element hat eine Reihe von eigenen einzigartigen Eigenschaften, die geändert werden können. Beispiele sind Größe, Füllfarbe, Umriss und Texturüberlagerung.
 - Viele dieser Eigenschaften haben Untereigenschaften, zum Beispiel hat die Landmassentextur die Optionen Farbe, Skalierung und Deckkraft. Diese Eigenschaften sind in ausklappbaren Fenstern untergebracht, um den Bildschirm von Eigenschaften zu befreien, die Sie nicht oft ändern.
 - Zukünftige Versionen dieses Dokuments werden eine detailliertere Beschreibung der einzelnen Eigenschaften für jeden Objekttyp enthalten.

4.6 Fenster Werkzeugauswahl

Dies ist eine Übersicht über das Werkzeugfenster. Weitere Informationen finden Sie in späteren Abschnitten. Das Werkzeugfenster kann schwebend gehalten werden oder an den Seiten der Anwendung angedockt werden.

• Basis Werkzeuge



◦ **Werkzeug auswählen**

■ Dient zum Auswählen von Symbolen zum Bearbeiten von Eigenschaften. Wenn Sie mit diesem Werkzeug ausgewählt sind, können Symbole nicht verschoben, gedreht oder skaliert werden.

◦ **Rechteckauswahlwerkzeug**

■ Dient zum Klicken und Ziehen, um einen rechteckigen Bereich zur Auswahl mehrerer Elemente zu erstellen.

◦ **Transformieren-Werkzeug**

■ Dient zur Auswahl von Elementen zum Transformieren, also Verschieben, Drehen, Skalieren. Sie können auch Elementeigenschaften bearbeiten, wenn Sie mit diesem Werkzeug ausgewählt sind.

◦ **Teilungswerkzeug**

■ Dient zum Aufteilen von Kartenelementen in zwei Teile.

◦ **Werkzeug Form bearbeiten**

■ Dient zum Bearbeiten von Formkontrollpunkten und Pfadpunkten eines gezeichneten Elements. Wählen Sie ein pfadbasiertes Element, um seine Punkte zu sehen und zu ändern.

■ Wird verwendet, um Fraktalsegmente oder ganze Fraktalformen zu bearbeiten. Beachten Sie, dass dies nur für Elemente verfügbar ist, die fraktale Segmente haben. Klicken Sie auf ein Element, um einzelne Segmente oder die gesamte Form auszuwählen.

◦ **Zoom Werkzeug (Lupe)**

■ Dient zum Vergrößern und Verkleinern von Kartenbereichen. Klick mit der linken Maustaste vergrößert den Bereich. Klick mit der rechten Maustaste zoomt heraus. Klicken und ziehen Sie, um einen Rahmen zu zeichnen, um in den ausgewählten Bereich zu zoomen.

- **Schwenkwerkzeug**
 - Dient zum Klicken und Ziehen, um in der Karte zu navigieren.
- **Werkzeug Messen**
 - Mit diesem Werkzeug zeichnen Sie einen temporären Pfad, der Messungen in den Einheiten anzeigt, die im Kartenmaßstab eingestellt sind. Jeder Punkt, den Sie auf dem Pfad anklicken, zeigt den Abstand zwischen sich und dem vorherigen Punkt sowie den Abstand zum Startpunkt an.
 - Das Messwerkzeug kann vorhandenen Formen folgen, um einen Teil ihrer Länge zu messen (z. B. den Abstand zwischen Punkten auf einer Straße) oder ein Element auswählen, um die gesamte Pfadlänge und Fläche anzuzeigen (z. B. die gesamte Länge einer Straße oder die Küstenlänge und Fläche einer Landmasse).
- **Link-Werkzeug (Verbindung)**
 - Damit fügen Sie einen Link zu einer anderen Karte, einem Bild (JPG, PNG, etc.) oder einer PDF-Datei hinzu. Beim Setzen eines Links erscheint ein Dialog zur Eingabe des Speicherorts der zu verlinkenden Datei. Nachdem der Link gesetzt wurde, wird durch einen Doppelklick auf den Link die verlinkte Karte oder das Bild geöffnet.
- **Symbol-Werkzeug**
 - Dient zum Platzieren von Kartensymbolen oder Bildern wie Berge, Stadtsymbole, Bäume usw. auf der Karte.
- **Textbeschriftungswerkzeug**
 - Dient zum Hinzufügen von Text auf Landmassen und dem Leinwand-Bereich sowie zum Auswählen von vorhandenem Text zur Bearbeitung.
- **Linien-Werkzeug**
 - Ein einfaches, allgemeines Linien-Werkzeug. Verwenden Sie es zum Hinzufügen von Linienelementen, die nicht von den spezialisierten Werkzeugen von Other World Mapper abgedeckt werden.
- **Form-Werkzeug**
 - Ein einfaches, allgemeines Formwerkzeug. Verwenden Sie es, um Elemente hinzuzufügen, die von den spezialisierten Werkzeugen des Other World Mappers nicht abgedeckt werden können.
- **Lichtquellen-Werkzeug**
 - Wird verwendet, um einen Punkt mit anpassbarem dynamischem Licht zu platzieren.
- **Windrosen-Werkzeug**

- Wird verwendet, um Elemente des Windrosen- oder Loxodrom-Netzes hinzuzufügen. (Loxodrome ist eine Kurve auf einer Kugeloberfläche).

- **Landkarte-Werkzeuge**

Zeichenwerkzeuge werden zum Zeichnen spezieller Kartenelemente verwendet. Jedes Zeichenwerkzeug hat Eigenschaften, die ausgewählt werden können, um sein Aussehen anzupassen.

- **Landmassen-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Landmassen auf der Leinwandfläche. Landmassen dürfen nicht innerhalb anderer Landmassen gezeichnet werden (d. h. Landmassen können keine "Kinder" anderer Landmassen sein). Dies verhindert jedoch nicht, dass sie sich auf der Karte optisch überlappen.
- **Regionen-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Regionen auf Landmassen und dem Leinwandbereich. Dieses Werkzeug ist darauf spezialisiert, physikalische Bereiche darzustellen, wie z. B. die Schattierung für eine Wiese, einen Wald, eine Strahlungszone usw.
- **Werkzeug Konturbereich**
 - Dient zum Zeichnen von Konturbereichen auf Landmassen und dem Leinwandbereich. Dieses Werkzeug ist darauf spezialisiert, die Höhenlage eines Bereichs darzustellen.
- **Grenzwerkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Grenzen auf Landmassen und dem Leinwandbereich. Dieses Werkzeug ist darauf spezialisiert, nicht-physikalische Grenzen wie z. B. politische Grenzen darzustellen.
Hinweis: Im Gegensatz zu anderen Elementen werden Grenzen nur durch Klicken auf ihren Umriss ausgewählt.
- **Wasser-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Gewässern, wie z. B. Seen und Binnenmeere, auf Landmassen und der Leinwandfläche. Wasser, das als einen Fluss gezeichnet wird, wird visuell mit dem Fluss verschmolzen, aber beide bleiben unabhängige Elemente.
- **Fluss-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Flüssen auf Landmassen und der Leinwandfläche. Flüsse, die über ein Gewässer gezeichnet werden, werden optisch mit dem Gewässer verschmolzen, bleiben aber als eigenständige Elemente erhalten.
- **Straßen-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Straßen und Wegen auf Landmassen und der Leinwandfläche.
- **Werkzeug Reiseroute**
 - Dient zum Zeichnen von Reiserouten, wie z. B. Karawanen und Seewege. Es ist eine vereinfachte Version des Straßenwerkzeugs.
- **Eisenbahn-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Eisenbahnen. Es sind Stile vordefiniert, die den gängigen kartografischen Darstellungen von Eisenbahnstrecken entsprechen.

- **Dungeon Tools**

Dungeon Tools sind spezialisiert auf die Erstellung von Karten von Gebäuden und deren umliegenden Landschaften, wobei die Leinwand als Baugrund verwendet wird.

- **Korridor-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Korridoren. Korridore können mehrere Zweige unterschiedlicher Größe haben. Korridore sind von Wänden umgeben.
- **Werkzeug für geschlossene Bereiche**
 - Wird verwendet, um Innenräume zu zeichnen, die von Wänden umgeben sind, wie z. B. Gebäude, große Räume, Festungsumgrenzungen usw.
- **Höhlen-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Höhlen. Es hat ähnliche Optionen wie das Landmasse-Werkzeug.
- **Pool-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von wassergefüllten Becken (Pools), die mit einer Kante/Rand ausgefüllt werden. ##
- **Struktur-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen allgemeiner Strukturmerkmale. Mit diesem Werkzeug können Sie Draufsichten von Stützen und anderen Tragwerken sowie Schnitte von Bodenbelägen, Gitterrosten usw. zeichnen.
- **Wand-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von frei stehenden Wänden. Wände können mehrere Zweige unterschiedlicher Größe haben. Dies kann verwendet werden, um geschlossene Bereiche intern zu unterteilen oder um Außenwände zu erstellen.
- **Treppen-Werkzeug**
 - Dient dazu, mehrteilige oder spiralförmige Treppen zu erzeugen.
- **Öffnungswerkzeug**
 - Dient dazu, Türen oder Fenster in Wänden zu platzieren, einschließlich geschlossener Bereichswände und Flurwände.
- **Zonen-Werkzeug**
 - Wird verwendet, um „Zonen“ zu zeichnen. Der Zweck der Zonen ist es, farbcodierte Bereiche zu erstellen. Sie ähneln den Landkartebereichen, außer dass sie innerhalb geschlossener Bereiche, Korridoren und Höhlen verwendet werden können.
 - Weg-Werkzeug dient zum Zeichnen von Gehwegen oder Straßen. Das Weg-Werkzeug ist darauf spezialisiert, nähere Ansichten von Wegen und Straßen zu zeichnen, im Gegensatz zu der kartografischen Darstellung des Straßen-Werkzeugs.
- **Bach-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von Bächen und Flüssen. Das Bach-Werkzeug ist darauf spezialisiert, nähere Ansichten von Bächen und Flüssen zu zeichnen, im Gegensatz zur kartografischen Darstellung des Fluss-Werkzeugs.

- **Stadtwerkzeuge**

Stadtwerkzeuge sind spezialisiert auf die Erstellung von Stadtplänen und deren Umland.

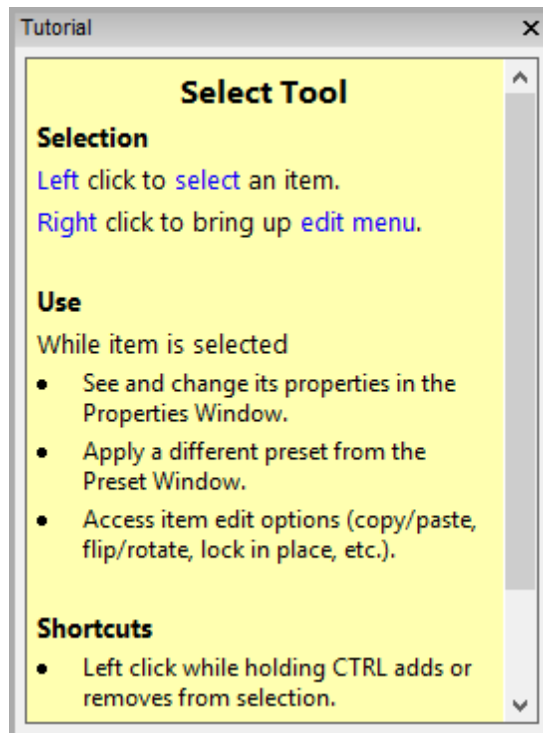
- **Grundstückswerkzeug**

- Dient zum Zeichnen von Grundstücken. Es kann verwendet werden, um Bereiche wie Häuserblöcke oder Ackerland zu definieren.
- **Gebäude-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen der Dachansicht von Gebäuden wie z. B. Häusern. Dieses Werkzeug enthält eine Vielzahl von Einstellungen für die Dachgestaltung.
- **Stadtmauer-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen von großen Mauern, die eine Stadt, eine Burg, ein Fort usw. umschließen, einschließlich überdachter Mauern. Diesem Werkzeug können mit dem Turm-Werkzeug Türme hinzugefügt werden.
- **Turm-Werkzeug**
 - Wird verwendet, um Türme auf Stadtmauern zu zeichnen. Dieses Werkzeug enthält Einstellungen für Dächer.
- **Brücken-Werkzeug**
 - Dient zum Zeichnen großer Brücken und Docks (Anleger).

4.7 Werkzeug-Optionsleiste

Viele der Werkzeuge verfügen über Einstellungen, die in einer Optionsleiste am oberen Rand des Arbeitsbereichs angezeigt werden, wenn ein Werkzeug ausgewählt ist. Weitere Einzelheiten zu den Werkzeugoptionen finden Sie im Abschnitt über die Werkzeuge in diesem Dokument.

4.8 Übungsmodus



- Der Übungsmodus kann über das Menü „Einstellungen“ ein- oder ausgeschaltet werden.

- Das Tutorial-Fenster zeigt den Namen des aktuell ausgewählten Werkzeugs und seine Verwendungen an.

4.9 Statusleiste

Dies ist die Leiste am unteren Rand des Arbeitsbereichs und zeigt verschiedene Informationen an. Von links nach rechts sind dies:

- Aktueller Zoom-Prozentsatz.
- X/Y-Koordinaten der Cursorposition.
- Winkel des aktuell gezeichneten Pfades.
- Länge der geraden Linie vom vorherigen Punkt zur aktuellen Cursorposition, sowohl in Pixeln als auch in Welteinheiten.

5 Elementen hinzufügen

Das Hinzufügen von Elementen kann mit den Werkzeugen für Symbole, Beschriftungen, Verknüpfungen, Formen oder Linien oder mit einem der Zeichenwerkzeuge erfolgen. Mit den Zeichenwerkzeugen können zwei Arten von Elementen gezeichnet werden: geschlossene Pfade und offene Pfade.

5.1 Pfadwerkzeuge

5.1.1 Pfadarten

Geschlossene Pfad-Elemente sind solche wie Landmasse oder Wasser-Elemente, die am selben Punkt beginnen und enden.

Offene Pfad-Elemente, wie z. B. Straßen und Fahrtrouten, können überall enden.

5.1.2 Verwenden

- Um ein Zeichenwerkzeug zu verwenden, wählen Sie das Werkzeug aus und klicken mit der linken Maustaste auf die Karte, um den ersten Punkt hinzuzufügen. Wenn sich dieser erste Punkt innerhalb eines „übergeordneten“ Elements befindet, wird er zum untergeordneten Element dieses Elements.
- Es gibt vier Elemente, die übergeordnete Elemente werden können: Landmassen, Korridore, geschlossene Bereiche und Höhlen. Alle „Kinder“ eines übergeordneten Elements werden bewegt, wenn das übergeordnete Element bewegt wird. Eine Landmasse kann ein übergeordnetes Element für jedes Element sein, einschließlich Korridore, geschlossene Bereiche und Höhlen, und kann nur direkt auf der Leinwand platziert werden. Korridore, geschlossene Bereiche und Höhlen können übergeordnete Elemente aller anderen Dungeon-Elementen (Strukturen, Pools, Zonen usw.) sein.
- Wenn Sie nach dem Platzieren des ersten Punktes mit der linken Maustaste klicken, werden dem gezeichneten Gegenstand Segmente hinzugefügt. Ein Rechtsklick beendet das Zeichnen eines Elements. Bei Elementen mit geschlossenem Pfad können Sie auch mit der linken Maustaste auf den Startpunkt klicken, um das Zeichnen zu beenden.

5.1.3 Zeichenmodi

Geschlossene Pfadwerkzeuge haben drei Zeichenmodi: **Neu**, **Hinzufügen** und **Abziehen**.

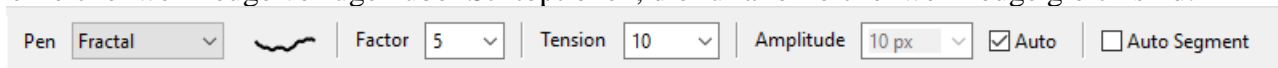


- **Neu:** wird verwendet, um ein neues Element zu erstellen.
- **Hinzufügen:** wird verwendet, um zu einem bestehenden Element hinzuzufügen.
- **Abziehen:** wird verwendet, um von einem bestehenden Element „wegzuarbeiten“.

Landmassen haben einen vierten Zeichenmodus: **Füllen**. Damit wird ein bestimmter Bereich mit zufällig generierten Landmassen gefüllt.

5.1.4 Stifte

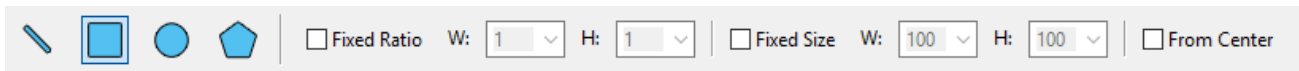
Die Zeichenwerkzeuge verfügen über Stiftoptionen, die für alle Zeichenwerkzeuge gleich sind.



- **Fraktalstift**
 - Fraktalstift hat zusätzliche Einstellungen, um das Aussehen der Fraktale zu steuern.
 - **Faktor:** der Grad der „Fraktalisierung“ zwischen dem letzten Punkt und dem Vorschau-Punkt.
 - **Spannung:** Die fraktalen Punkte können durch das Verbinden von Linien oder Kurven mit unterschiedlichen Krümmungsgraden (Spannung) gezeichnet werden. Bei einer Spannung von „0“ werden die Fraktale mit Linien verbunden. Bei einer Spannung von „100“ werden die Fraktale mit einer maximalen Krümmung verbunden.
 - **Amplitude:** Momentan gilt diese Einstellung nur für den Fall, dass die relative Amplitude ausgeschaltet ist. Hier wird die maximale Amplitude des Fraktalsegments festgelegt, das den letzten Punkt und den Vorschau-Punkt verbindet.
 - **Auto:** Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird die maximale Amplitude des fraktalen Segments bestimmt durch den Abstand zwischen dem Anfangs- und Endpunkt. Wenn sie ausgeschaltet ist, wird die Amplitude durch den Wert „Amplitude“ bestimmt.
- **Bézier Kurve**
- **Bézier Fraktal**
 - Dieser Stift zeichnet Fraktale entlang eines Bézier-Kurvenpfades. Er hat die gleichen Einstellungen wie der Fraktalstift.
- **Line**
- **Freihand**

5.1.5 Formen

Mehrere Elementtypen können mit Formen anstelle von Stiften gezeichnet werden.



- **Formtypen**
 - Rechtecke
 - Ellipse
 - Polygon
- **Optionen für die Formen**
 - Festes Verhältnis
 - Feste Größe
 - Von Mitte aus

5.1.6 Zeichenoptionen

- **Auto Segment**

Wenn die Option „Auto-Segment“ ausgewählt ist, erzeugen die Fraktalwerkzeuge Segmente gleicher Länge zwischen den "Klicks", sodass die Amplitude nicht relativ zum Abstand zwischen ihnen ist.

- **Folgen**

- Viele der Pfadwerkzeuge haben eine „Folgen“-Funktion, die über ein Kontrollkästchen in den Werkzeugeinstellungen ein- oder ausgeschaltet werden kann. Wenn sie eingeschaltet ist, können die Segmente des aktuell gezeichneten Elements den Pfaden anderer gezeichneter Elemente folgen.
- Um die Einstellung „Folgen“ zu verwenden, platzieren Sie Ihren Punkt über dem Pfad eines vorhandenen Elements, dem Sie folgen möchten. Bewegen Sie Ihren nächsten Punkt über denselben Pfad. Sie sollten sehen können, dass der Vorschau-Pfad dem anderen Pfad „folgt“.

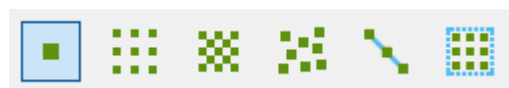
- **Am Rand einrasten**

Wenn „Am Rand einrasten“ aktiviert ist, rasten die Stiftwerkzeuge in der Nähe der Ränder an einem Punkt hinter dem Rand der Leinwand ein. Dies ist nützlich beim Erstellen von Landmassen und anderen Elementen, die über den Rand der Karte hinausgehen.

5.2 Symbol-Werkzeug

Das Symbol-Werkzeug für Kartensymbole verfügt über sechs verschiedene Platzierungsmodi: einzeln, Kachel, Stein, Streuung, entlang des Pfades und Füllpfad.

5.2.1 Modi



Im **Einzelsmodus** können Sie einfach ein Symbol platzieren, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken oder mit der linken Maustaste klicken und ziehen, um eine Reihe von Symbolen zu

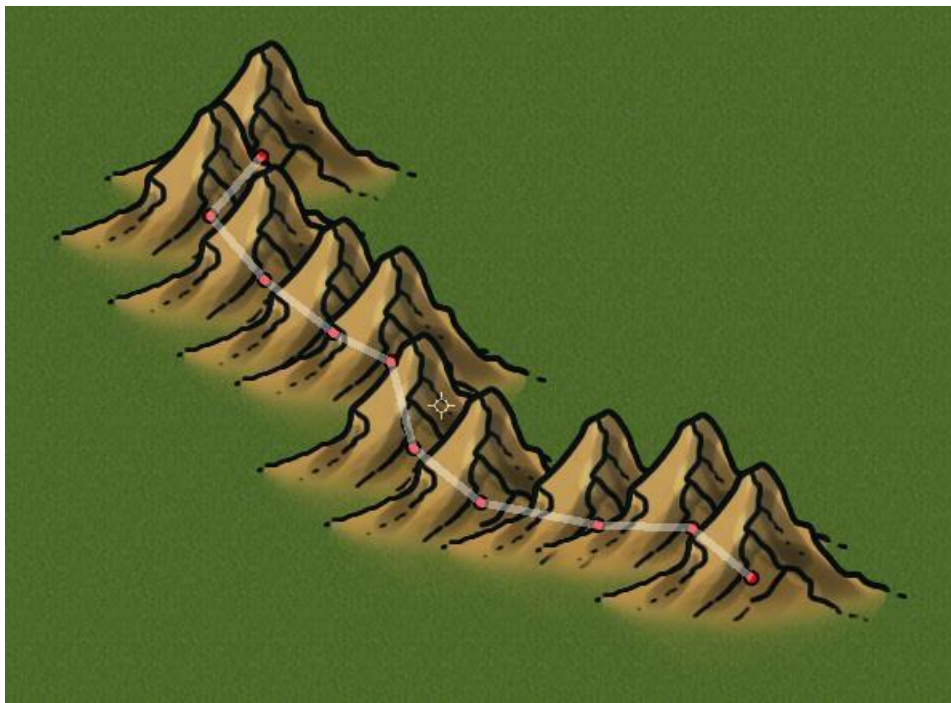
platzieren. Sie können ein Symbol auswählen und die Eigenschaften für dieses Symbols im Eigenschaftenfenster festlegen.

Kachelmodus platziert mehrere einzelne Symbole, wenn Sie mit der **linken Maustaste klicken** und ziehen in **gekacheltes Muster** ziehen.

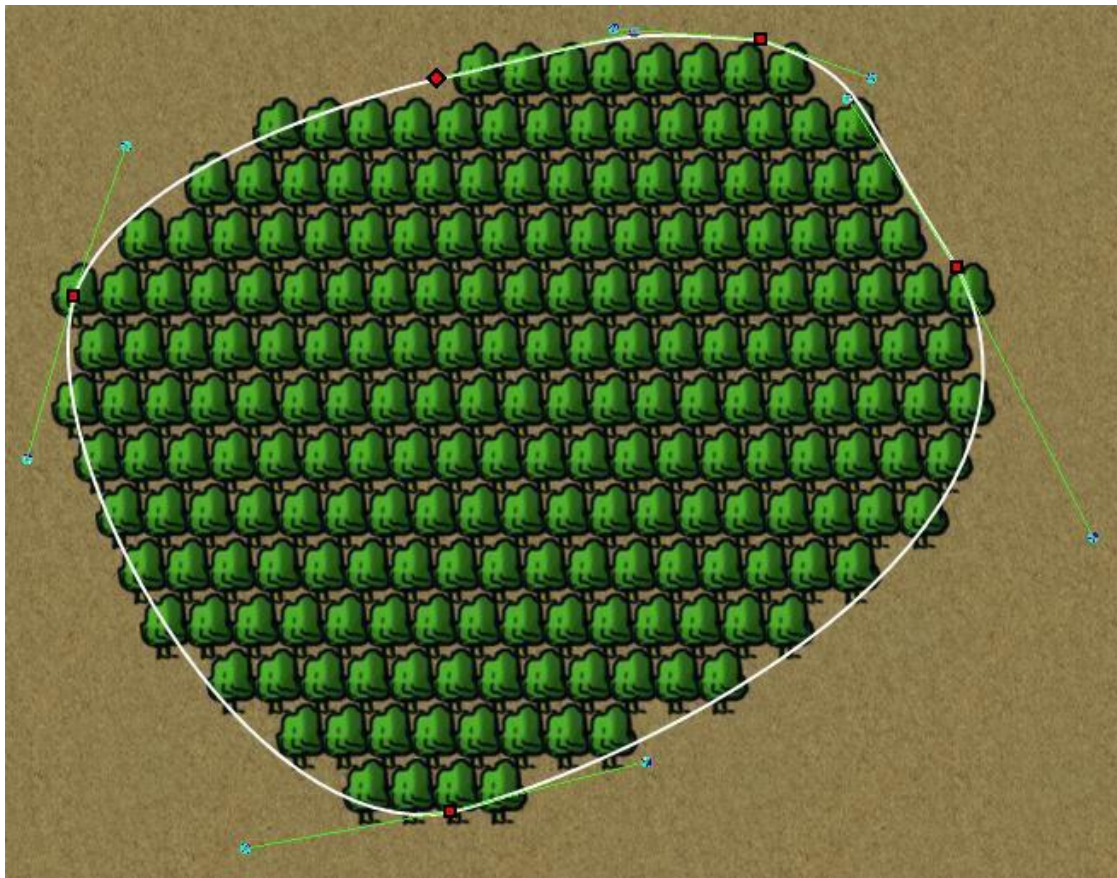
Im **Versetzt-Modus** werden mehrere einzelne Symbole abwechselnd platziert, wenn Sie mit der **linken Maustaste klicken** und ziehen in einer Anordnung wie Ziegelsteine versetzt verlegt werden.

Der **Streu-Modus** platziert mehrere einzelne Symbole, wenn Sie mit der **linken Maustaste klicken** und ziehen, in einem zufälligen oder verstreuten Muster. Dieser Modus kann leicht mit Feature-Listen (die im nächsten Abschnitt behandelt werden) kombiniert werden, um Elemente wie z. B. die Vegetation zu „malen“.

Entlang des Pfades können Sie einen offenen Pfad zeichnen, wobei an jedem Klickpunkt ein Symbol platziert wird.



Mit der Funktion „**Pfad füllen**“ können Sie einen geschlossenen Pfad zeichnen und das Innere dieses Pfades mit einem oder mehreren Bildern füllen.



Die Pfade werden nur angezeigt, wenn das Feature ausgewählt ist, sodass es so aussieht, als gäbe es mehrere Symbole, obwohl nur eines verwendet wurde.

5.2.2 Platzierung

Beim Platzieren einzelner Symbole im Einzel-, Kachel-, Stein- und Streu-Modus können Sie mit der Platzierung die z-Reihenfolge (Ebenenreihenfolge) jedes neu platzierten Features festlegen. Im **Automatik-Modus** platziert die Anwendung das neue Symbol automatisch auf der Grundlage der Position der vorhandenen Features.

5.2.3 Abstand

Wenn Sie sich im Einzel-, Kachel-, Versetzt- oder Streu-Modus befinden, können Sie mit der Funktion „Abstand“ den Abstand neuer Features festlegen, wenn Sie die Maus über die Karte ziehen. Die prozentuale Einstellung basiert auf der Breite und Höhe des Symbols. For the Scatter mode, you can also choose how many features are placed at a time as you drag.

5.2.4 Jitter

Auf diese Weise können Sie den Funktionen (Einzel-, Kachel-, Ziegel- und Scatter-Modi) eine gewisse Zufälligkeitsgröße und Rotation hinzufügen.

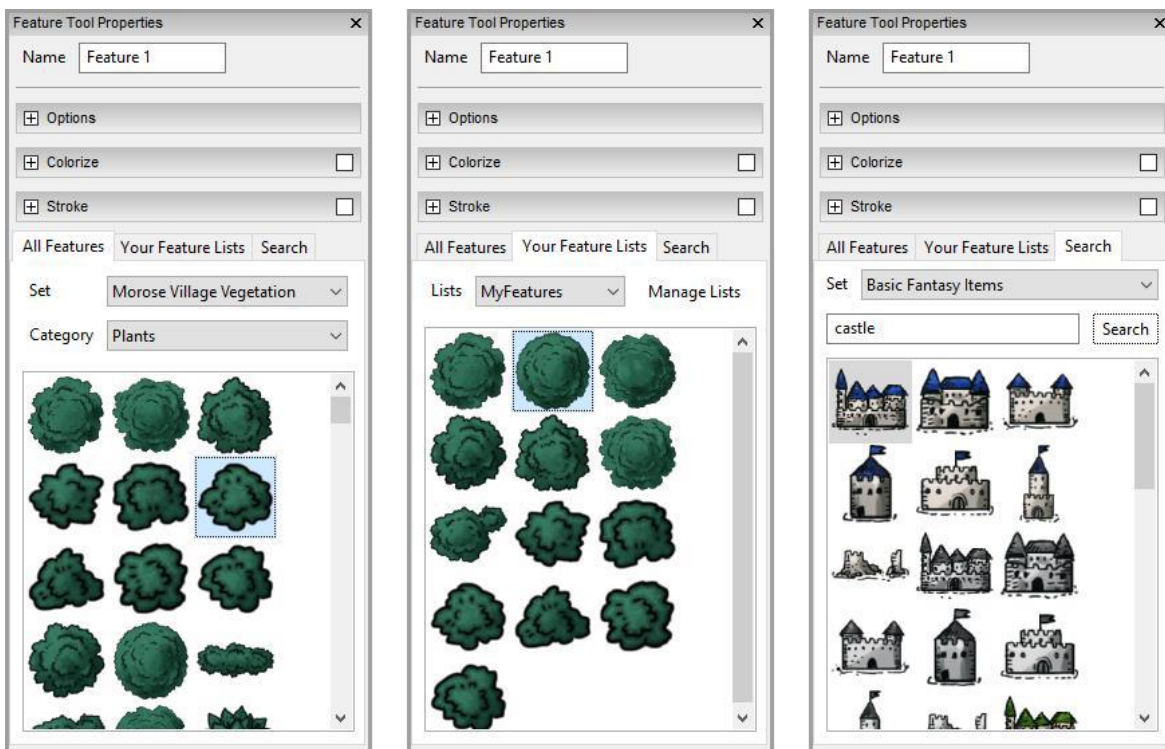
5.2.5 Zyklus-Liste

Wenn Sie sich im Einzel-, Kachel-, Versetzt- oder Streu-Modus befinden, können Sie mit der Funktion „Zyklus“ automatisch durch Symbole aus der im Eigenschaftsfenster ausgewählten Liste durchlaufen. Wenn das Eigenschaftsfenster auf eine Kategorie eingestellt ist, dann wird das Symbole durch die aktuelle Kategorie durchlaufen.

Mit **Random** (zufällig) wird ein Symbol aus der Liste zufällig ausgewählt, während mit **In Order** (In Reihenfolge) die Features der Reihe nach durchlaufen werden.

5.2.6 Symbolbilder

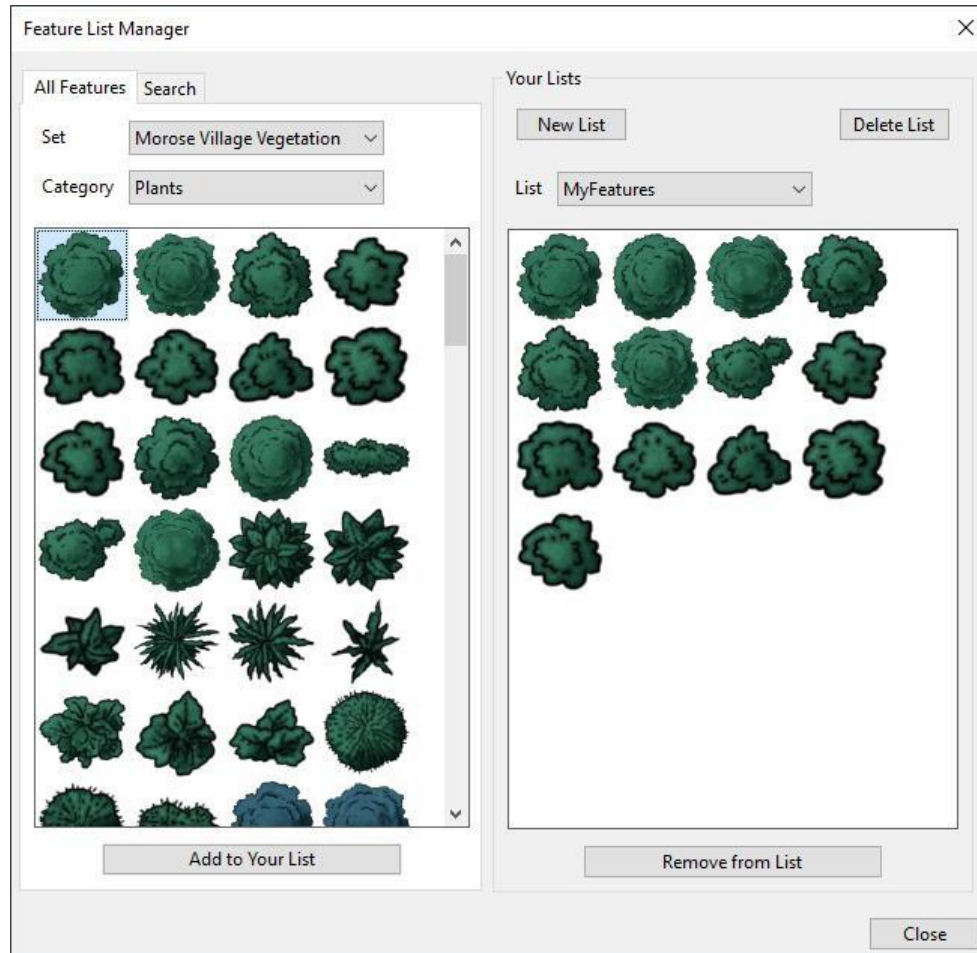
Es gibt 3 Registerkarten in der Eigenschaftsleiste für Merkmale, um die Bilder für Merkmale auszuwählen: Alle Symbole, Ihre Symbollisten und Suchen.



- Alle Symbol
 - Damit können Sie aus allen Bildern im Programm wählen, die in Kategorien organisiert sind und die Kategorien sind in Art-Sets gruppiert.
- Ihre Symbollisten
 - Auf dieser Registerkarte können Sie den Symbollisten-Manager öffnen, mit dem Sie benutzerdefinierte Listen von Bildern erstellen und Listen zur Verwendung auswählen können.
- Suche
 - Hier können Sie ein Art-Set nach Bildern durchsuchen, die das eingetragene Wort in ihrem Dateinamen enthalten.

5.2.5.1 *Symbollisten verwalten*

Unter der Registerkarte „Ihre Symbollisten“ in der Eigenschaftsleiste für Symbole befindet sich die Schaltfläche „Listen verwalten“. Damit wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie neue Symbollisten erstellen, Listen löschen und Symbol zu bestehenden Listen hinzufügen oder aus ihnen entfernen können.

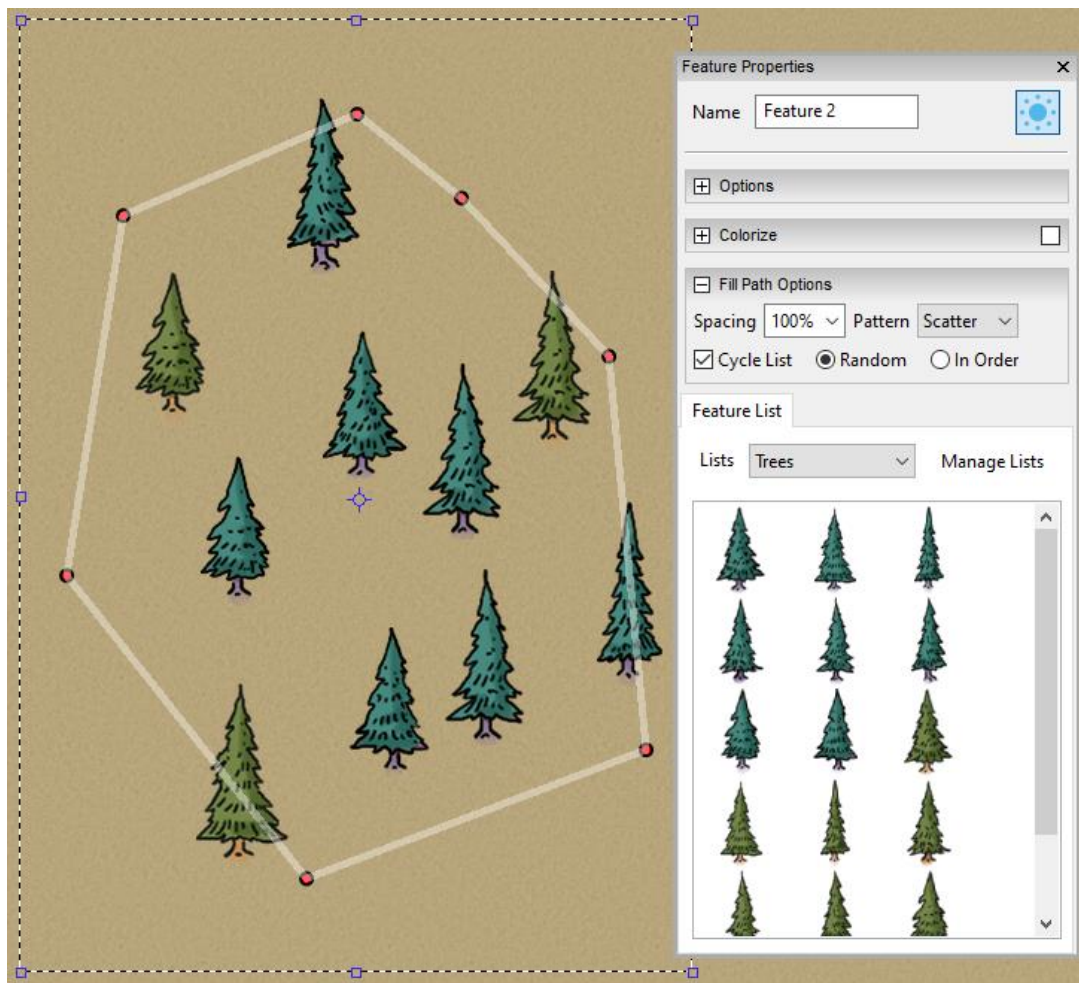


5.2.5.2 *Symbol einfärben*

Hiermit können Sie ein Symbol mit einer Farbüberlagerung versehen.

- Es gibt mehrere verschiedene Einfärbemodi:
 - Multiplizieren
 - Addieren
 - Alpha

5.2.5.3 *Symbol-Zyklus befüllen*



Wenn Sie sich im Zeichenmodus „Füllpfad“ befinden oder ein Füll-Feature auswählen, werden im Eigenschaftsfenster zusätzliche Optionen angezeigt, die speziell für diese Arten von Features gelten.

- **Abstände**
 - Ändert den Abstand zwischen den Merkmalen basierend auf der prozentualen Größe des jeweiligen Bildes.
- **Muster**
 - Ändert das Layout, in dem die Features platziert werden: Kacheln, versetzt oder Streuung.
- **Zyklusliste**
 - Verwendet alle Symbole in der benutzerdefinierten Liste, um das Füll-Symbol aufzufüllen, anstatt eines einzelnen Symbols.
 - Ermöglicht es, Ihnen zu wählen, ob die verschiedenen Symbole in zufälliger Reihenfolge oder in Listenreihenfolge platziert werden.
 - Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die benutzerdefinierte Symboliste angezeigt, die zum Auffüllen des Füllsymbols verwendet wird.

- **Lists**
 - Lässt Sie eine vorhandene Funktionsliste auswählen, die Sie durchlaufen möchten
- **Manage Lists**
 - Diese Schaltfläche öffnet ein Fenster, in dem Sie Ihre bestehenden Funktionslisten verwalten und neue Listen erstellen können

5.3 Beschriftungswerkzeug

Mit dem Beschriftungswerkzeug können Sie Textbeschriftungen zu Ihrer Karte hinzufügen.

- Beschriftungen haben zwei Einstellungen: Punkt und Pfad.
 - **Punkt:** Wenn die Einstellung „Punkt“ ausgewählt ist, erscheint an einem angeklickten Punkt in der Karte ein Cursor, in den Sie Text eingeben können.
 - **Pfad:** Wenn die Einstellung „Pfad“ ausgewählt ist, muss ein Pfad gezeichnet werden, indem Sie mit der linken Maustaste Punkte hinzufügen und mit der rechten Maustaste klicken, um den Pfad zu beenden. Wenn der Pfad fertiggestellt ist, wird ein Cursor am Anfang des Pfades angezeigt. Eingegebener Text wird dem Pfad folgen.

5.4 Link-Werkzeug

Mit dem Link-Werkzeug (Verknüpfungswerkzeug) können Sie einen Link mit einem Linksklick platzieren und dann ein Fenster aufrufen, in dem Sie auswählen können, welche Datei der Link bei einem Doppelklick öffnen soll.

5.5 Lichtquellen-Werkzeug

Mit dem Lichtquellen-Werkzeug können Sie einen Lichtpunkt mit einem Linksklick platzieren. Einige Elemente können in ihren Eigenschaftsfeldern so eingestellt werden, dass sie Licht blockieren. Dadurch wird jegliches Licht angehalten, wenn es auf dieses Element trifft. Elemente, die so eingestellt werden können, dass sie Licht blockieren, sind Symbole, Korridore, geschlossene Bereiche, Wände, Öffnungen, Gebäude und Stadtmauern.

5.6 Windrosen-Werkzeug

Mit dem Windrose-Werkzeug können Sie ein Windrosen-/Liniennetz mit einem Linksklick platzieren. Diese Netze wurden als Navigationshilfe auf älteren Seekarten verwendet und können Ihrer Karte ein realistischeres, historisches Aussehen verleihen.

5.7 Öffnungswerkzeug

Mit dem Öffnungswerkzeug können Sie ein Loch oder eine rechteckige Form platzieren, um eine Tür oder ein Fenster darzustellen. Diese können nur an Wänden platziert werden, entweder an frei stehenden Wänden oder an Wänden um Flure oder geschlossene Bereiche, mit einem einzigen Linksklick.

5.8 Treppen-Werkzeug

Mit dem Treppen-Werkzeug können Sie Überkopfansichten von Treppen platzieren. Es stehen 3 verschiedene Stile zur Verfügung.

- **Segment:** In diesem Modus können Sie Punkte platzieren, um lange, lineare Treppen mit der Option für Podeste an jedem Punkt zu erstellen.
- **Spirale:** In diesem Modus klicken Sie auf einen Mittelpunkt und ziehen ihn auf den Radius, den die Spirale erreichen soll, und klicken dann, um den Anfang und das Ende der Treppe festzulegen.
- **Podest:** In diesem Modus können Sie kreisförmige Treppen bis zu einer zentralen Plattform erstellen. Klicken Sie auf einen Mittelpunkt und ziehen Sie auf den Radius, den die Treppe erreichen soll, und klicken Sie dann, um die beiden Enden der Treppe festzulegen.

5.9 Gebäude-Werkzeug



Optionen für Gebäudeformen

Mit dem Gebäude-Werkzeug können Sie eine Form auf der Karte platzieren, um eine Draufsicht auf ein Gebäude darzustellen. Sie können den Gebäudetyp in der Symbolleiste auswählen und ihn durch Klicken und Ziehen platzieren oder eine feste Größe auswählen und mit der linken Maustaste klicken, um ihn zu platzieren.

5.10 Turm-Werkzeug

Mit dem Turm-Werkzeug können Sie eine gemauerte Form platzieren, die eine Draufsicht auf einen Turm darstellt. Diese können nur auf Stadtmauern mit einem einfachen Linksklick platziert werden.

6 Elemente ändern

6.1 Menü Bearbeiten

Das Menü „Bearbeiten“ ermöglicht den Zugriff auf grundlegende Optionen zum Ändern von Elementen. Rufen Sie das Bearbeitungsmenü auf, indem Sie ein Element oder eine Gruppe von Elementen auswählen und das Menü „Bearbeiten“ wählen oder mit der rechten Maustaste auf die Auswahl klicken.

Das Bearbeitungsmenü ermöglicht diese grundlegenden Operationen:

- **Spiegeln und drehen**
 - Ermöglicht das vertikale oder horizontale Spiegeln eines Elements sowie das Drehen eines Elements im oder gegen den Uhrzeigersinn.
- **Ausrichten**
 - Wenn mehrere Elemente ausgewählt sind, erlaubt es mehrere Ausrichtungsoptionen ihrer Zentren und Kanten.

- **Beachten Sie**, dass alle Ausrichtungen an dem Element vorgenommen werden, das zuerst ausgewählt wurde.
- **Zentrieren**
 - Ermöglicht das Zentrieren eines Elements oder einer Gruppe von Elementen in Bezug auf das übergeordnete Element. Bei Landmassen und Elementen, die direkt auf der Leinwand platziert werden, zentriert dies das Element vertikal oder horizontal auf der Leinwand.
 - Bei Elementen, die innerhalb von „Eltern“ platziert werden, zentriert das Zentrieren das Element innerhalb des Elternteils.
 - **Beachten Sie**, dass die Zentrierung auf der Grundlage des Elementschwerpunkts durchgeführt wird.

- **Ebenenreihenfolge**

Ermöglicht es Ihnen, die z-Reihenfolge der Ebenen innerhalb ihrer Elementtypgruppe zu ändern.

- **Schritt vorwärts**
 - Bringt das Element in der z-Reihenfolge um eins nach vorne.
- **Schritt rückwärts**
 - Sendet das Element in der z-Reihenfolge um eins rückwärts.
- **Nach vorne senden**
 - Bringt das Element ganz an den Anfang der z-Reihenfolge.
- **Nach hinten senden**
 - Sendet die Position ganz nach unten in der z-Reihenfolge.
- **Gruppe/Untergruppe**

Ermöglicht es, ausgewählte Elemente miteinander zu verknüpfen. Wenn ein Element ausgewählt oder verschoben wird, werden alle anderen Mitglieder dieser Gruppe ebenfalls ausgewählt. Während sie gruppiert sind, können die Elemente nicht einzeln ausgewählt werden.
- **Funktionen Zusammenfassen oder Aufteilen**
 - „**Zusammenfassen**“ ermöglicht es, eine ausgewählte Gruppe von Features zu einem einzigen Layer zu zusammenzufassen, wobei die Symbol-Eigenschaften und die relative Platzierung erhalten bleiben.
 - Durch die Auswahl von „**Aufteilen**“ wird ein einzelnes Layer-Symbol wieder in seine einzelnen Komponenten aufgeteilt.
- **Verriegelung an Ort und Stelle**
 - Sperrt ein Element, sodass es nicht mit dem Transformieren-Werkzeug verändert werden kann.
- **Eigenschaften sperren**
 - Sperrt die Eigenschaften eines Elements, sodass sie nicht geändert werden können.
- **Löschen**
 - Löscht das/die ausgewählte(n) Element(e)
- **Segment löschen**
 - Wenn das Segment eines offenen Pfadelements ausgewählt ist, ist diese Option aktiviert und erlaubt das Löschen nur des ausgewählten Segments.

6.2 Auswahlwerkzeuge

☐ Select by Type Item Options

Bei allen Auswahlwerkzeugen können Sie auswählen, dass bestimmte Elementtypen ausgewählt werden. Sie können diese Option in der Symbolleiste einschalten und auf die Schaltfläche „Elementoptionen“ klicken, um auszuwählen, welche Elementtypen ausgewählt werden können.

6.2.1 Auswahlwerkzeug

Ermöglicht die Auswahl eines Elements, ohne es zu verschieben oder zu drehen.

6.2.2 Werkzeug Rechteckauswahl

Mit der Rechteckauswahl können Sie klicken und ziehen, um alle Elemente innerhalb des Rechtecks auszuwählen.

6.2.3 Transformieren-Werkzeug

Das Transformieren-Werkzeug ermöglicht das Verschieben, Drehen oder Skalieren eines ausgewählten Elements oder einer Gruppe von Elementen.

- **Verschieben:** Um ein ausgewähltes Element oder eine Gruppe von Elementen zu verschieben, klicken Sie auf eine beliebige Stelle des Elements, der Verschiebecursor erscheint, halten Sie ihn gedrückt und ziehen Sie.
- **Skalieren:** Um ein Element oder eine Gruppe von Elementen zu skalieren, klicken und ziehen Sie die Skalierungsgriffe (Quadrate) an den Ecken und Seiten des Elements oder der Gruppe. Um die Proportionen zu erhalten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Griffe ziehen.
- **Drehen:** Um ein Element oder eine Gruppe von Elementen zu drehen, klicken und ziehen Sie den Drehgriff.



6.3 Eigenschaften kopieren/einfügen

Sie können die Eigenschaften eines Elements einem anderen Element desselben Typs zuweisen, indem Sie zunächst ein Element auswählen und im Menü „Bearbeiten“ die Option „Eigenschaften kopieren“ wählen. Suchen Sie dann ein Element oder eine Gruppe von Elementen aus und wählen Sie „Eigenschaften einfügen“ aus dem Menü „Bearbeiten“.

Zusätzlich können Sie die Eigenschaften eines ausgewählten Elements auf die Werkzeugeigenschaften für das Werkzeug dieses Elementtyps anwenden. Wählen Sie dazu „Werkzeugeigenschaften festlegen“ aus dem Menü „Bearbeiten“ des ausgewählten Elements.

- Compatible item types:
 - Corridor = Closed Area = Wall (Wall Properties)

- Corridor = Closed Area = Structure (Floor Properties)
- Water = River
- Pool = Stream
- Water = Pool
- Region = Zone
- Shape = Structure
- Line = Travel Route = Road
- City Wall = Wall Tower
- Cave = Zone
- Landmass = Closed Area = Corridor = Cave = Region = Zone = Canvas (color and texture)

6.4 Teilungswerkzeug

Das Teilungswerkzeug ermöglicht die Aufteilung eines pfadbasierten Kartenelements (d. h. Landmasse, Gewässer usw.) durch Ziehen. Dies kann beim ersten Start einer Weltkarte nützlich sein, um verschiedene Kontinente für einen Kontinentaldrift-Effekt zu erstellen. Es ist auch nützlich, um Halbinseln in Inseln aufzuteilen und um komplexe Formen für Kartenobjekte zu bearbeiten.

- Verwendung des Trennwerkzeugs für Elemente mit geschlossenem Pfad (Landmasse, Region usw.)
 - Wählen Sie in der Symbolleiste am oberen Bildschirmrand den Stifttyp aus, mit dem Sie die Trennlinie zeichnen möchten.
 - Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Umriss des zu teilenden Elements, um das Zeichnen der Teilung zu starten.
 - Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Segmente zum Teilungsspfad hinzuzufügen.
 - Klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf die Kontur, um die Aufteilung des Elements zu beenden.
- Verwendung des Teilungswerkzeugs für Elemente mit offenem Pfad (z. B. Fluss, Straße).
 - Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt im Pfad, an dem die Aufteilung erfolgen soll.

6.5 Werkzeug Form bearbeiten

Die 2D-Engine von Other World Mapper ermöglicht die Bearbeitung einer Form aus Kontrollpunkten und auch die vollständige Pfadbearbeitung, einschließlich Bézier-Kurven durch ihren Mittelpunkt und Kontrollpunkte.

6.5.1 Modi



Dient zur Auswahl des Punkttyps für die Bearbeitung entweder als Formkontrollpunkte oder als Bahnpunkte auf einem gezeichneten Elementpfad.

- **Vollpfad-Bearbeitungspunkte** sind alle Punkte, die zur Beschreibung der Form benötigt werden und werden beim Zeichnen des Elements erzeugt.
- **Formkontrolle Bearbeitungssteuerungspunkte** sind die Punkte, die „angeklickt“ werden, um ein gezeichnetes Element zu erstellen, und die verschoben werden können, um die Gesamtform des Elements zu ändern. Steuerpunkte bilden **Segmente**.
- **Verzweigungspunkte** sind Punkte, die sich mit separaten Zweigen von Elementen der offenen Strecke verbinden.

6.5.2 Verwendung des Werkzeugs

Um ein pfadbasiertes Element zu bearbeiten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Element, wobei das Werkzeug Punkte bearbeiten ausgewählt ist.

6.5.3 Bearbeitung des gesamten Pfades

- **Auswahlmodus:** Ermöglicht die Auswahl eines Elements.
- **Modus Punkte verschieben:** Wird verwendet, um bereits vorhandene Punkte auf einem gezeichneten Elementpfad zu verschieben.
- **Modus Punkt hinzufügen:** Wird verwendet, um Punkte zu einem gezeichneten Elementpfad hinzuzufügen.
- **Modus Punkte löschen:** Wird verwendet, um Punkte aus einem gezeichneten Elementpfad zu löschen. Es gibt einige Einschränkungen beim Entfernen von Punkten.
 - „Nexus“-Punkte (solche, die offene Pfadzweige, z. B. Flüsse, verbinden), können nicht entfernt werden (eine Option zum Löschen von Segmenten wird später hinzugefügt).
 - Punkte können nicht mehr gelöscht werden, wenn eine Mindestpunktzahl erreicht ist.
- **Linie erstellen:** Wird verwendet, um eine Bézier-Kurve in eine Linie zu verwandeln.
- **Kurve erstellen:** Wird verwendet, um eine Linie in eine Bézier-Kurve zu verwandeln.
- **Bézier verbinden:** Mit dieser Funktion können Sie die Seiten eines Bézier-Punkts verbinden oder trennen, um mehr Kontrolle beim Bearbeiten der Punkte einer Bézier-Kurve zu haben.
- **Alle Bézier-Kontrollpunkte anzeigen** - Umschalten, um alle Bézier-Kontrollpunkte oder nur die vom ausgewählten Knoten anzuzeigen.

6.5.4 Bearbeiten der Formsteuerung

- **Auswahlmodus:** Ermöglicht die Auswahl eines Elements.
- **Modus Punkte verschieben:** Wird verwendet, um bereits vorhandene Formkontrollpunkte auszuwählen und zu verschieben und Segmente auszuwählen.
- **Punkt hinzufügen-Modus:** Wird verwendet, um Formkontrollpunkte zu einem gezeichneten Elementpfad hinzuzufügen.

- **Punktlöschmodus:** Wird verwendet, um Formkontrollpunkte aus einem gezeichneten Elementpfad zu löschen. Es gibt einige Einschränkungen beim Entfernen von Punkten.

- **Fraktale Regeneration**

Für Elemente, die Fraktalsegmente zulassen, kann dieses Werkzeug verwendet werden, um ein Segment oder das gesamte Element auszuwählen, um die Fraktale „neu zu generieren“.

Im Fenster „Werkzeugoptionen“ können Sie die Fraktaleinstellungen wählen.

Sobald ein Segment ausgewählt ist, können Sie die Schaltflächen in den Werkzeugoptionen-Fenstern verwenden, um:

- **Neues Zufallsfraktal:** Das Segment mit einem neuen Zufallsfraktal basierend auf den gewählten Fraktaleinstellungen neu generieren.
- **Verschachteltes Fraktal:** Erhöhen Sie die Fraktalebene der vorhandenen Form, indem Sie neue fraktale Segmente zwischen den einzelnen Segmentpunkten einfügen.
- **Fraktal entfernen:** Fraktal aus Segment entfernen und zu einer Linie machen.

6.5.5 Bearbeitung von Zweigen

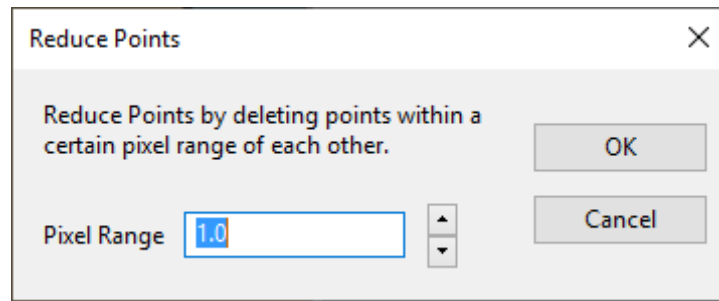
- **Auswahlmodus:** Ermöglicht die Auswahl eines Elements.
- **Zweig erzeugen:** Wird verwendet, um einen Zweig in zwei Zweige zu teilen. Dies ermöglicht eine getrennte Steuerung der Breite des Zweigs.
- **Zweige verbinden:** Wird verwendet, um zwei durchgehende Zweige (keinen Nexus) zu verbinden. Dadurch wird ihre Breitensteuerung wieder eins.
- **Zweig löschen:** Dient zum Löschen eines ganzen Zweigs.

6.6 Punkte reduzieren

Wenn bei der Arbeit mit fraktalen Formen Segmente sehr nahe beieinander hinzugefügt werden oder hohe fraktale Faktoren verwendet werden, ist es möglich, Formen mit sehr nahe beieinander liegenden Punkten zu erstellen, die nicht zur Form beitragen, sondern die Komplexität der Form erhöhen.

Standardmäßig ist der Modus „Punkte automatisch reduzieren“ aus dem Menü „Werkzeuge“ aktiviert. Sie können auch den Befehl „Punkte reduzieren...“ aus dem Menü „Werkzeuge“ verwenden, nachdem Sie pfadbasierte Elemente ausgewählt haben.

Das Werkzeug „Punkte reduzieren“ erfordert einen Pixelbereich. Gültiger Bereich ist von 0,1 Pixel bis 8 Pixel.



Nach Abschluss der Aktion gibt das Werkzeug an, ob es möglich war, die Punktzahl anhand des Pixelbereichs zu reduzieren, und wenn ja, wie hoch die anfängliche und endgültige Punktzahl ist.

6.7 Pfad-boolesche Operationen

Für Elemente, die auf geschlossenen Pfaden basieren, unterstützt Other World Mapper Vektorpfadoperationen, um weitere benutzerdefinierte Formen zu erstellen. Elemente können mithilfe von Vereinigungs-, Schnittpunkt- und Differenzoperationen kombiniert werden.

Es ist wichtig zu beachten, dass Other World Mapper die ursprüngliche Natur der Abschnitte, die es in den neuen Elementpfad schaffen, beibehält, sodass zum Beispiel Bézier-Kurven, die Teil des kombinierten Pfades sind, als Bézier-Kurven erhalten bleiben (sie werden nicht in Liniensegmente umgewandelt).

Um die Formen auf diese Weise zu verschmelzen, wählen Sie zwei Elemente desselben Typs aus, rufen Sie die Option „Verschmelzen“ im Menü „Bearbeiten“ auf und wählen Sie die Art der booleschen Operation.

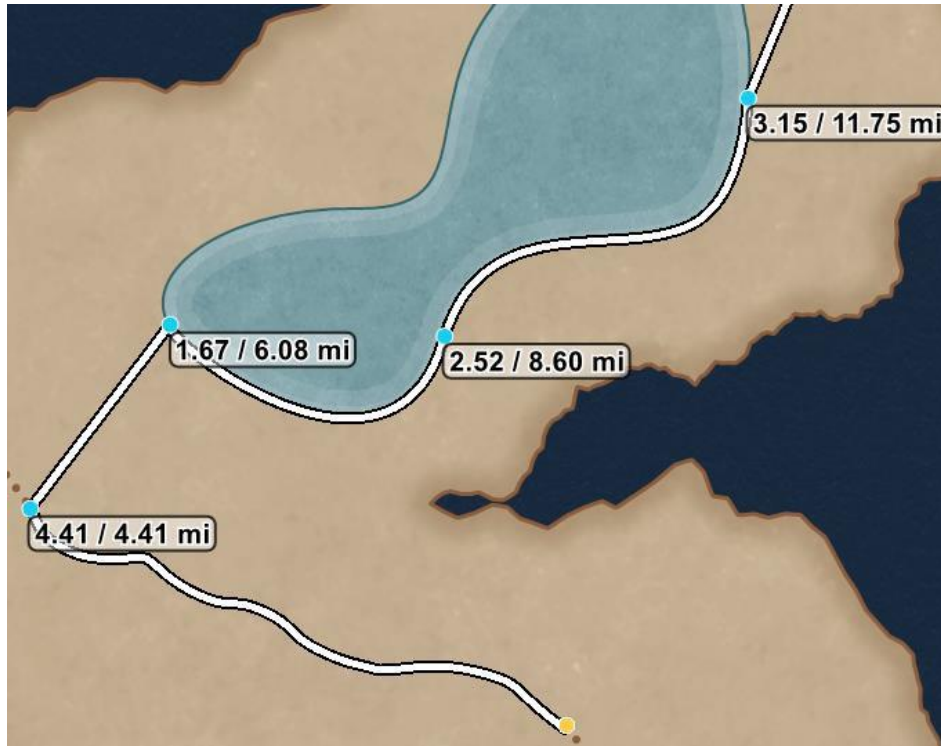
6.8 Auswahl von Teilwegen

Elemente können mehrere Unterpfade enthalten. So ist z. B. jeder Zweig eines Flusses ein anderer Unterpfad und zwei separate Landmassen können zu einer einzigen Landmasse mit zwei separaten Formen zusammengeführt werden.

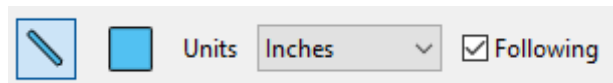
Wenn Sie in diesen Fällen einmal auf ein Element klicken, wird das gesamte Element ausgewählt. Wenn Sie ein zweites Mal auf das Element über einem Unterpfad klicken, wird dieser Unterpfad ausgewählt.

Wenn ein Unterpfad ausgewählt ist, kann er über das Menü „Bearbeiten“ gelöscht werden. Bei offenen Pfadelementen (z. B. Flüsse und Straßen) kann die Größe des einzelnen Teilpfades im Eigenschaftenfenster ausgewählt werden.

7 Messwerkzeug



Das Messwerkzeug kann mit geraden Segmenten verwendet werden, kann aber auch so eingestellt werden, dass es bestehenden Elementen folgt. Dies ermöglicht zum Beispiel das Messen der Länge eines Straßen- oder Flussabschnitts.



Modi

- **Der Zeichenmodus** ermöglicht es Ihnen, gerade Linien zu zeichnen oder vorhandenen Elementpfaden zu folgen.
- **Im Auswahlmodus** können Sie Elemente auswählen, um die Länge ihres gesamten Weges und die Fläche geschlossener Wege (d. h. Landmasse) zu messen.
 - Wenn das Objekt aus verzweigten Pfaden besteht (z. B. ein Fluss oder eine Straße), wird die Länge jedes Zweigs separat angezeigt.
 - Bei komplexen geschlossenen Pfad-Elementen wird die Länge der Kontur für alle Pfade angezeigt, während die Fläche abzüglich der Leerräume angezeigt wird.

Einheiten

- Ermöglicht es Ihnen, zu ändern, in welchen Einheiten die Länge des Pfades angezeigt wird:
 - Pixels
 - Inches
 - Zentimeter

- Millimeter
- Welteinheiten (diese werden in der Karte → Voreinstellungen eingestellt.)

Folgen

- Schaltet ein und aus, ob Sie dem Pfad vorhandener Elemente folgen können.

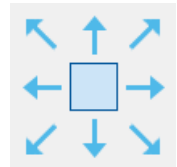
8 Ändern der Karteneinstellung

8.1 Kartenname

- Der Kartenname zeigt einfach den Dateinamen für die Karte an. Dieses Feld ist leer, bis die Datei zum ersten Mal gespeichert wird.

8.2 Kartengröße

- Legt die Kartengrößenoptionen für die Karte fest.
 - **Voreingestellte Größen:** Ermöglicht die Auswahl einer Standardvoreinstellung (z. B. Letter, A4, etc.).
 - **Breite und Höhe ändern:** Wählen Sie die Breite und Höhe der Karte. Wählen Sie über das Pulldown-Menü die Einheiten, in denen Sie die Größe angeben.
 - **Ausrichtung:** Ändert die Ausrichtung der Karte zwischen Quer- und Hochformat.
 - **Auflösung:** Wählt die Standard-Druck- und Exportauflösung für die Karte aus.
 - **Proportionen erhalten:** Verwenden Sie das Kontrollkästchen, um die Werte für Breite und Höhe zu erhalten.
- Wenn Sie die Größe der Karte ändern, verwenden Sie die Pfeile, um auszuwählen, wo die zusätzliche Größe hinzugefügt oder entfernt werden soll.



8.3 Kartenmaßstab

- Gibt den Kartenmaßstab an. Dieser wird für das Messwerkzeug verwendet und wird in zukünftigen Funktionen verwendet werden. Es ermöglicht die Umrechnung zwischen einer beliebigen Einheit (einschließlich „imaginär“, die Sie eingeben) und Kartenpixeln, Zoll, Zentimetern oder Millimetern einzustellen.

8.4 Anfängliche Karteneinstellungen

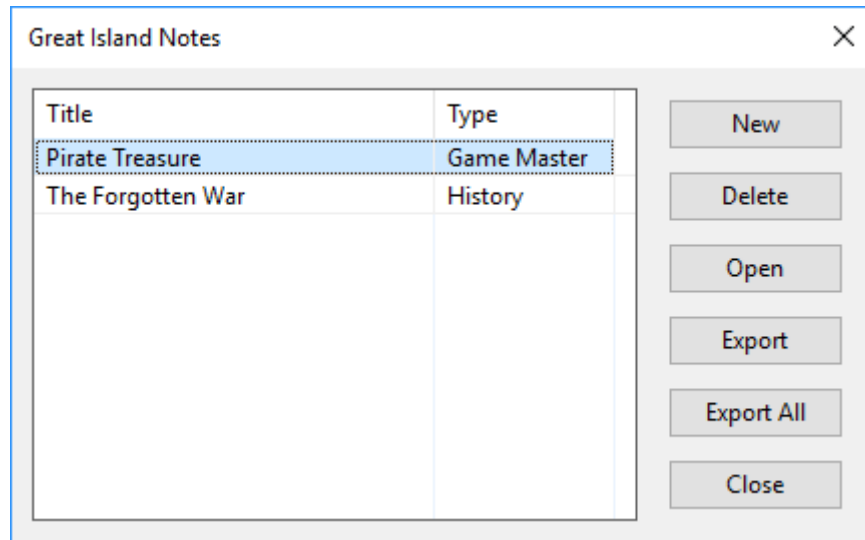
- Kartenthema
 - Das Kartenthema enthält die Vorgaben für alle Karteneigenschaften und Werkzeugeigenschaften auf ein voreingestelltes Thema.
 - Dies sind nur Standardeigenschaften und alle können über die spezifischen Eigenschaften für das Element angepasst werden.
 - Wenn das Kartenthema geändert wird, wird nach dem Schließen des Einrichtungsdialogs ein weiterer Dialog geöffnet, der fragt, ob das neue Thema auf bestehende Elemente angewendet werden soll. Wenn Sie „Ja“ wählen, wird die erste Voreinstellung dieses Themas auf die entsprechenden vorhandenen Elemente angewendet. Wenn

„Nein“, dann werden die Voreinstellungen nur auf die Werkzeugeigenschaften angewendet.

9 Objektnotizen

Objektnotizen ermöglichen das Hinzufügen von Notizen zu einem ausgewählten Objekt für den Aufbau der Welt, als Referenz für die Geschichte oder für Spielleiternotizen.

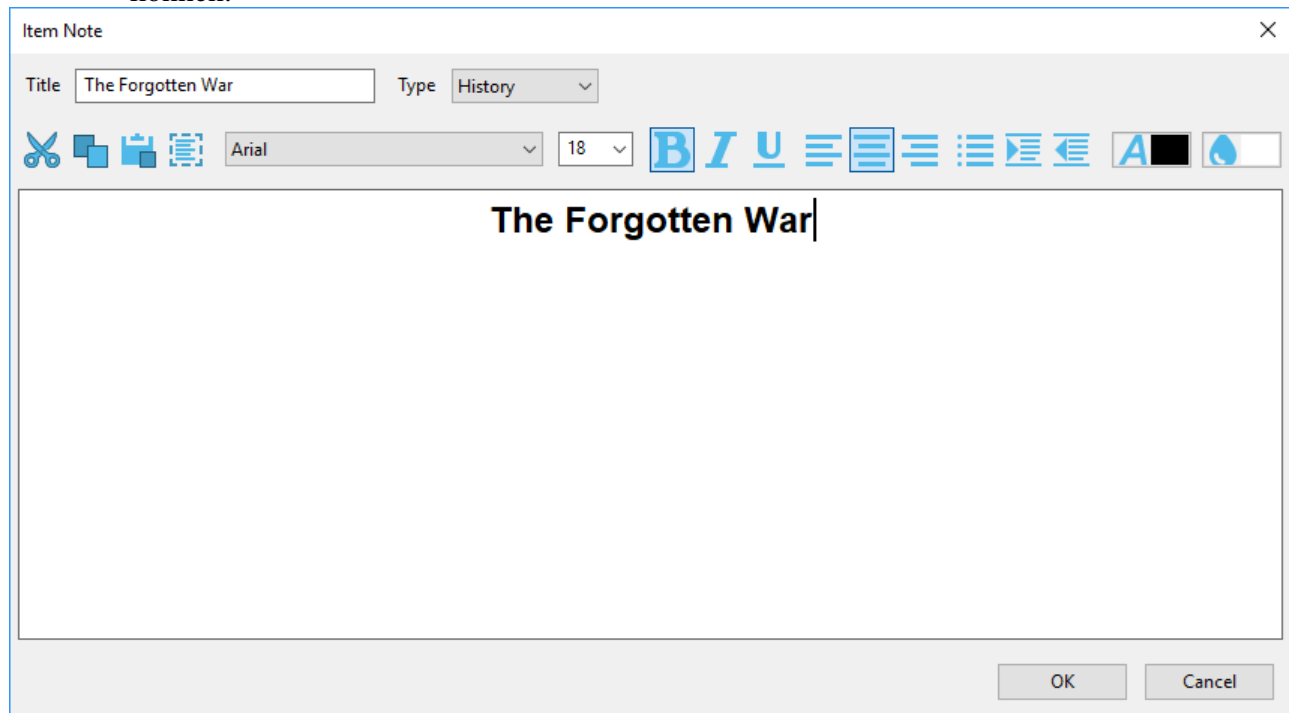
Wählen Sie ein Element und „Objektnotizen“ aus dem Menü „Bearbeiten“, um das Notizenfenster aufzurufen.



- Liste
 - Zeigt den Titel und den Typ jeder Notiz in der Reihenfolge an, in der sie erstellt wurden.
 - Typen:
 - Standort
 - Spielleiter
 - Historie
 - Geschichte (Story)
- Neu
 - Öffnet ein leeres Notizfenster und fügt die neue Notiz am Ende der Liste ein, wenn Sie sie speichern.
- Löschen
 - Löscht die ausgewählte Notiz.
- Öffnen
 - Öffnet die ausgewählte Notiz, damit Sie sie bearbeiten können.
- Export
 - Lässt Sie die Notiz als .html-Datei exportieren.
- Alles exportieren
 - Lässt Sie alle Notizen des Artikels in eine einzige .html-Datei exportieren.

Notizenfenster

- Dieses Fenster wird über die Schaltflächen „Neu“ oder „Öffnen“ geöffnet. Es erlaubt Ihnen den Titel, den Typ und den Text einer Notiz zu ändern.
- Dies beinhaltet einen einfachen Texteditor, in dem Sie Schrift- und Absatzeinstellungen ändern sowie Bearbeitungsfunktionen wie Kopieren/Einfügen und Auswahl durchführen können.



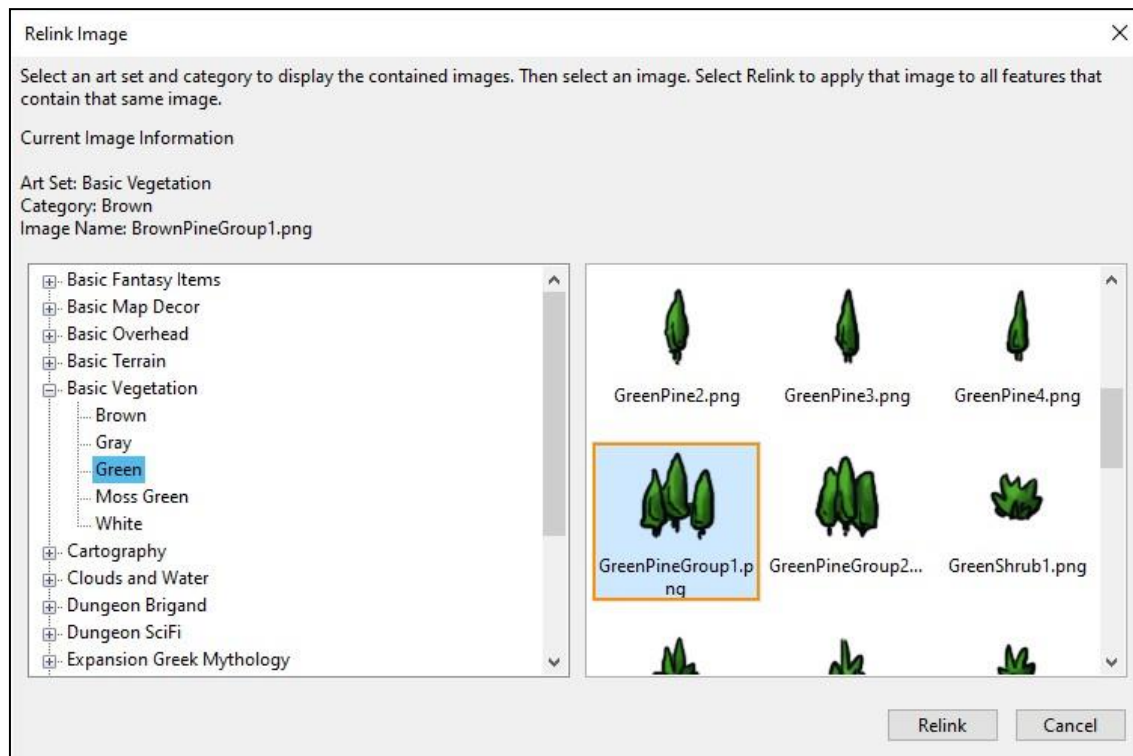
9.1 Sie können alle Notizen für jedes Element auf einer Karte exportieren, indem Sie auf Datei → Export → Ortsnotizen gehen. Dadurch werden alle in eine einzige .html-Datei exportiert.

10 Bild neu verknüpfen

Mit dieser Option können Sie ein Bild in allen Symbolen, in denen es verwendet wird, ersetzen. Dies ist hilfreich, wenn Sie viele Symbole haben, die alle dasselbe Bild verwenden, und Sie sie alle ändern möchten (entweder weil das Bild kaputt ist oder nicht mehr Ihren Vorstellungen entspricht).

Dadurch wird die Bilddatei im Programm **nicht** überschrieben. Es wird nur geändert, welches Bild für jedes Feature ausgewählt ist, das dieses Bild gerade verwendet.

Wählen Sie ein Symbol mit dem Bild aus, das Sie ersetzen möchten, und gehen Sie auf Bearbeiten → Bild neu verknüpfen... oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie Bild neu verknüpfen... aus dem Kontextmenü. Daraufhin wird das Fenster „Neu verknüpfen“ angezeigt.



Die aktuellen Bildinformationen werden oben angezeigt; in welchem Art-Set und welcher Kategorie sich das Bild befindet sowie der Dateiname.

Wählen Sie ein Art-Set, eine Kategorie und ein Bild aus und klicken Sie dann auf „Neu verknüpfen“, um das aktuelle Bild durch das Neue zu ersetzen.

Achtung: Dadurch wird das aktuelle Bild für alle Symbole durch dieses Bild für die **gesamte Karte ersetzt!**

11 Programmkurzbefehle

Other World Mapper unterstützt derzeit die folgenden Tastenkombinationen. Weitere Tastaturkürzel werden mit den nächsten Versionen hinzugefügt.

Bereich	Tasten	Aktion
Datei und Bearbeiten	CTRL + Z	Letzte Aktion rückgängig machen
	CTRL + Y	Aktion wiederherstellen
	CTRL + C	Auswahl kopieren
	CTRL + V	Einfügen
	CTRL + X	Auswahl ausschneiden

	CTRL + A	Alles auswählen
	CTRL + D	Alle abwählen
	CTRL + “+”	Vergrößern
	CTRL + “-”	Verkleinern
	CTRL + N	Neue Karte
	CTRL + O	Karte öffnen
	CTRL + P	Karte drucken
	CTRL + S	Karte speichern
	CTRL + UMSCHALT + C	Eigenschaften kopieren
	CTRL + UMSCHALT + V	Eigenschaften einfügen
	CTRL + T	Werkzeugeigenschaften vom ausgewählten Element übernehmen
	CTRL + 2	Position sperren
	CTRL + 3	Eigenschaften sperren
Navigation	Mausrad	Vertikales Blättern
	CTRL + UMSCHALT + Mausrad	Horizontales Blättern
	CTRL + Pfeiltasten	Vertikales und horizontales Blättern
	Leerzeichen-Taste (halten)	Das Werkzeug wechselt zum Schwenkwerkzeug, solange die Leertaste gedrückt wird, und kehrt zum vorherigen Werkzeug zurück, wenn es losgelassen wird.
	Mittlere Maustaste	Umschalten zwischen aktuellem Werkzeug und Schwenk-Werkzeug
	CTRL + 0	Passt den Kartenzoom an den Bildschirm an
	CTRL + 1	Zeigt die Karte in tatsächlicher Pixelgröße an
Fortgeschrittene Bearbeitung	CTRL + F	Element in Z-Reihenfolge nach vorne bringen
	CTRL + UMSCHALT + F	Element an die Spitze der Z-Reihenfolge bringen
	CTRL + B	Element in Z-Reihenfolge rückwärts senden
	CTRL + UMSCHALT + B	Artikel an die Rückseite des Z-Auftrags senden
	CTRL + G	Gitter umschalten

	Pfeiltasten (UP, DOWN, LEFT, RIGHT)	Verschiebt das ausgewählte Element
	UMSCHALT + Pfeiltasten	Verschiebt das ausgewählte Element um größere Schritte
	Halten Sie UMSCHALT während der Skalierung	Sperrt die Proportionen beim Skalieren
	Halten Sie UMSCHALT während des Drehens	Die Drehung erfolgt in Vielfachen von 15 Grad.

	ALT + Mausklick	wird aus der Auswahl entfernt
	CTRL + Mausklick	Fügt ein Element hinzu oder entfernt es aus der Auswahl
	UMSCHALT + Mausklick	Adds eyedropper color to Palette without leaving eyedropper mode
Formbearbeitung (Pfad- oder Formsteuerung)	CTRL + Mausklick	Fügt einen neuen Punkt an der Klickposition hinzu
	ALT + Mausklick	Entfernt den Punkt an der Klickstelle
	UMSCHALT + Mausklick und Ziehen	Verschiebt den angeklickten und gezogenen Punkt
Kurzbefehle für die Werkzeugauswahl	V	Wählt Auswahlwerkzeug
	M	Wählt Rechteckauswahlwerkzeug
	T	Wählt das Werkzeug Transformieren
	H	Wählt das Schwenk-Werkzeug
	Z	Wählt das Zoom-Werkzeug (Lupe)
	P	Wählt das Teilungswerkzeug
	E	Wählt das Messwerkzeug
	O	Wählt das Werkzeug Punkte bearbeiten
	F	Wählt Symbol-Werkzeug
	L	Beschriftungswerkzeug
	K	Link-Werkzeug (Verknüpfung)
	N	Linien-Werkzeug
	B	Form-Werkzeug
	I	Werkzeug Lichtquelle

	R	Windrosen-/Loxodrom-Werkzeug
Zeichenkurzbefehle	UMSCHALT	Fangen Sie Linien- oder Bezier-Segmente in 45°-Schritten.
	W	Beim Zeichnen eines Elements mit einem Fraktalstift wird das Fraktalsegment neu generiert ("neu gerollt").
	UMSCHALT + Mausrad vorwärts scrollen	
	S	Während des Zeichnens eines Elements mit einem Fraktalstift kehrt dieser zu einem zuvor generierten Fraktal zurück.
	UMSCHALT + Mausrad rückwärts scrollen	
	UMSCHALT + Mausrad scrollen	Ändert im Feature-Zeichenwerkzeug den Maßstab des Features. Ändert im Beleuchtungswerkzeug den Radius des Lichts. Während Sie ein beliebiges Element mit einem Formstift bei eingeschalteter fester Größe zeichnen, können Sie die Größe des Elements ändern.
	ALT + Mausrad	Während Sie sich im Feature-Zeichenwerkzeug befinden,

	scrollen	ändert den Drehwinkel des Features. Ändert im Beleuchtungswerkzeug den Winkel des Lichts.
	CTRL + Mausrad scrollen	Vergrößern und verkleinern
	SHIFT beim Zeichnen	Deaktiviert das Einrasten, während die UMSCHALTTASTE gehalten wird (wenn das Einrasten aktiviert ist).
	ALT + Click	Beim Zeichnen von offenen Pfadelementen wird ein Bruch (neuer Zweig) im Pfad erzeugt.
	LINKE, RECHTS Pfeiltaste	Ändern Sie beim Zeichnen die Größe/Breite des Elements "Offener Pfad", z. B. die Breite eines Flusses oder einer Straße.
	RAUF, RUNTER Pfeiltaste	Endbreite der Flussartikel ändern
	A, D	Ändern Sie beim Zeichnen die Fraktalisierung des Elements
Beschriftung bearbeiten	HOME (Seitenanfang)	Cursor an den Anfang der Zeile bewegen
	END (Seitenende)	Cursor an das Ende der Zeile bewegen
	Pfeiltasten (RAUF, RUNTER, LINKS, RECHTS)	Cursor bewegen
	CTRL + A	Alle auswählen

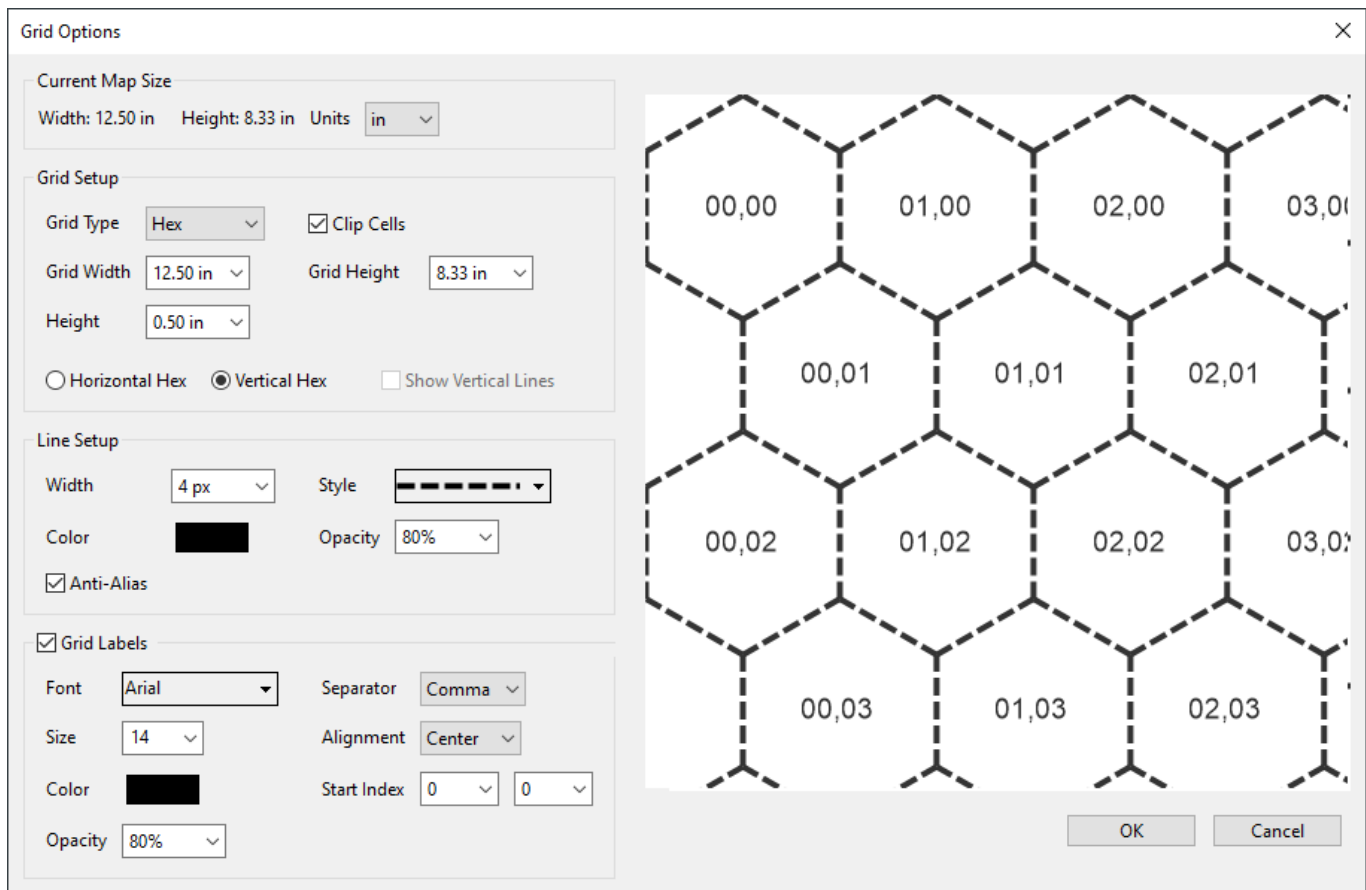
12 Gitternetzlinien



- Raster

Ganz links: Rasterumschaltung

- Rasterlinien können entweder über das Menü Karte oder die Symbolleiste Karte ein- und ausgeschaltet werden. Raster können im Fenster „Rasteroptionen“ im Menü „Karte“ eingestellt werden. Gitternetzlinien sind Teil der Karte und werden beim Exportieren und Drucken von Karten berücksichtigt.



○ Fenster Rasteroptionen

- **Aktuelle Kartengröße** wird oben im Fenster als Referenz angezeigt und ermöglicht es, Ihnen zu wählen, in welchen Einheiten alles angezeigt wird (Pixel, Zoll, Zentimeter oder Millimeter).
- **Gittertyp** lässt Sie das Muster wählen, das durch das Gitter erzeugt wird. Wählen Sie zwischen rechteckigen, sechseckigen, rautenförmigen, isometrischen und punktförmigen Rastern.
- **Clip Cells** sets whether the partial grid cells are cut off or drawn.
- **Rastergröße** lässt Sie die horizontale und vertikale Rastergröße wählen. Die Standardwerte für die Rastergröße beziehen sich auf die aktuelle Kartengröße.
- **Horizontaler und vertikaler Abstand** für rechteckige und punktförmige Gitter, stellt den Abstand zwischen den Linien unabhängig ein.
- **Höhe** für Sechseck-, Rauten- und isometrische Gitter, stellt die Größe der inneren Form ein.
- **Andere Rasteroptionen**
 - Hexagonal
 - Wenn als Rastertyp „Sechseckig“ ausgewählt ist, werden die Optionen für Vertikalsechskant und Horizontalsechskant verfügbar. Diese schalten die Richtung um, in der die sechseckige Form im Raster verläuft.
 - Isometrisch
 - Wenn „Isometrisch“ als Rastertyp ausgewählt ist, wird die Option zum Anzeigen von vertikalen Linien in Isometrie verfügbar. Diese Option tut genau

das, was sie sagt, sie zeigt vertikale Linien an, die in der Mitte jedes Rasterabschnitts verlaufen.

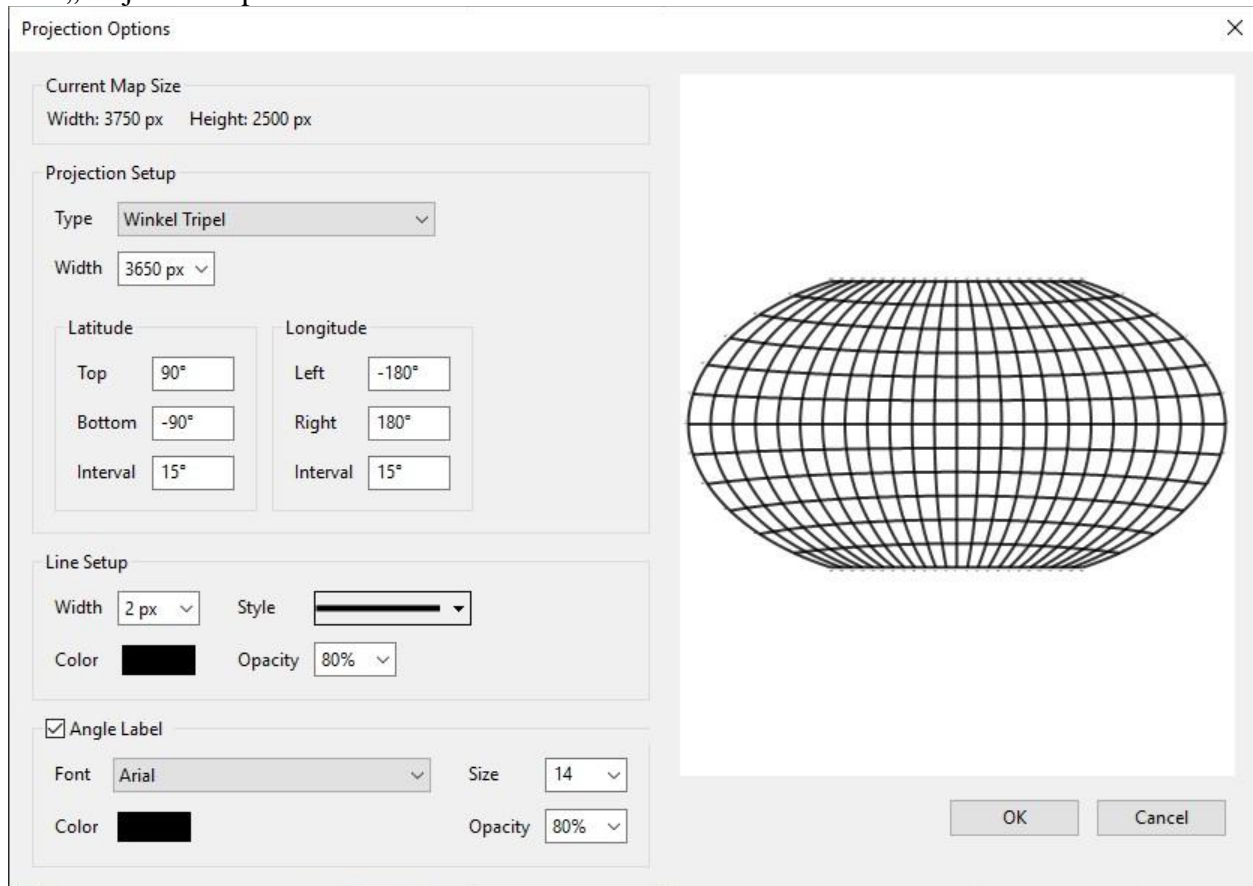
- **Linien-Einrichtung** lässt Sie die Linien einrichten, aus denen das Gitter besteht.
 - Die Breite (Punktgröße bei Punktraster), der Stil, die Farbe und die Deckkraft der Linien können eingestellt werden.
 - Es sind mehrere Stile für Gitterlinien verfügbar: durchgehend, gestrichelt, gepunktet und zwei weitere Strich-Punkt-Kombinationsmuster. (Nicht verfügbar für Punktraster).
 - Anti-Alias ein-/ausschalten.
- **Rasterbeschriftung**
 - Zeigt die Gitterkoordinaten (Spalte und Zeile) in jeder Kachel an und verfügt über mehrere Schriftoptionen.
 - Zeichensatz
 - Größe
 - Farbe
 - Deckkraft
 - Trennzeichen (Markierung zwischen Spalten- und Zeilennummern)
 - Leerzeichen-Taste
 - Komma
 - Bindestrich
 - Ausrichtung (Position der Beschriftung im Raster)
 - Oben
 - Zentrum
 - Unten
 - Start Index (Starting numbers for columns and rows)
- **Raster Vorschau**
 - Das Fenster „Rasteroptionen“ enthält ein Vorschaufenster, damit Sie sehen können, wie sich die einzelnen Optionen auf das Raster auswirken. Das Gittervorschaufenster zeigt einen weißen Hintergrund, wenn eine dunkle Farbe für die Gitterlinien ausgewählt wird, und einen schwarzen Hintergrund, wenn eine helle Farbe ausgewählt wird, um sicherzustellen, dass Sie das Gitter in der Vorschau sehen können.
- Fangmodus für das Raster
 - es gibt drei Fangmodi: Fangkante, Fangmitte und kein Fang
 - Fangmodi können im Fangmodus unter dem Menü „Karte“ oder über die Symbolleiste Karte eingestellt werden.
 - Wenn der Fangmodus auf „Kante fangen“ eingestellt ist, rasten die Zeichenwerkzeuge an der Rasterüberlagerung „ein“.
 - Wenn der Fangmodus auf „Mitte fangen“ eingestellt ist, rasten die Zeichenwerkzeuge an der Mitte jeder Gitterkachel ein, und alle erstellten Segmente ergeben sich aus der Verbindung der Mittelpunkte der einzelnen Gitter im Pfad.

13 Projektionsüberlagerung und Transformationen

13.1 Überlagerung

Other World Mapper bietet die Möglichkeit, Projektionsüberlagerungen für verschiedene Standardprojektionen anzuzeigen sowie zwischen den Projektionen zu konvertieren.

Wählen Sie im Menü „Karte“ den Befehl „Projektionsoptionen“, um den Dialog „Projektionsoptionen“ aufzurufen.



- **Aktuelle Kartengröße**
 - Zeigt die aktuelle Kartengröße nur als Referenz an.
- **Projektion einrichten**

Optionen für die Projektion

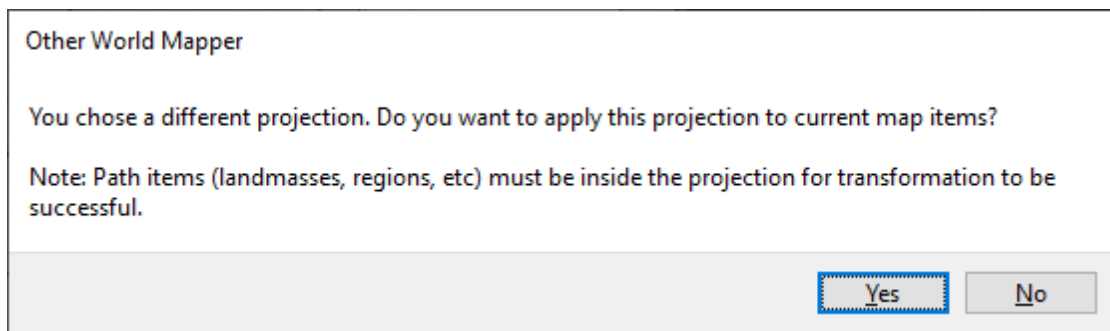
 - **Typ** wählt den Projektionstyp aus. Es werden derzeit mehrere Projektionen unterstützt:
 - Gleichwinklig
 - Mercator - zylindrisch
 - Mercator - transversal
 - Robison-Projektion
 - Winkel-Tripel-Projektion
 - Azimutale Äquidistanz (Nord- und Südpol)
 - **Breite** wählt die Breite der Projektion. Damit können Sie die Projektionsüberlagerung kleiner als die Kartengröße einstellen.
 - **Breitengrad** ermöglicht die Auswahl des Breitengradbereichs und des Intervalls. Beachten Sie, dass diese Option nicht für alle Projektionstypen aktiviert ist.

- **Längengrad** ermöglicht die Auswahl des Längengradbereichs und -intervalls.
Beachten Sie, dass diese Option nicht für alle Projektionstypen aktiviert ist.
- Mit **LinienEinstellung** können Sie das Aussehen der Linien einstellen, die als Teil der Projektionen gezeichnet werden.
 - Breite
 - Stil
 - Farbe
 - Deckkraft
- **Winkelbeschriftung** aktiviert oder deaktiviert die Anzeige von Winkelbeschriftungen mit Längen- und Breitengradlinien.
 - Ermöglicht die Auswahl der Schriftart für die Winkelbeschriftungen.
 - Schriftart
 - Größe
 - Farbe
 - Deckkraft

13.2 Projektionstransformationen

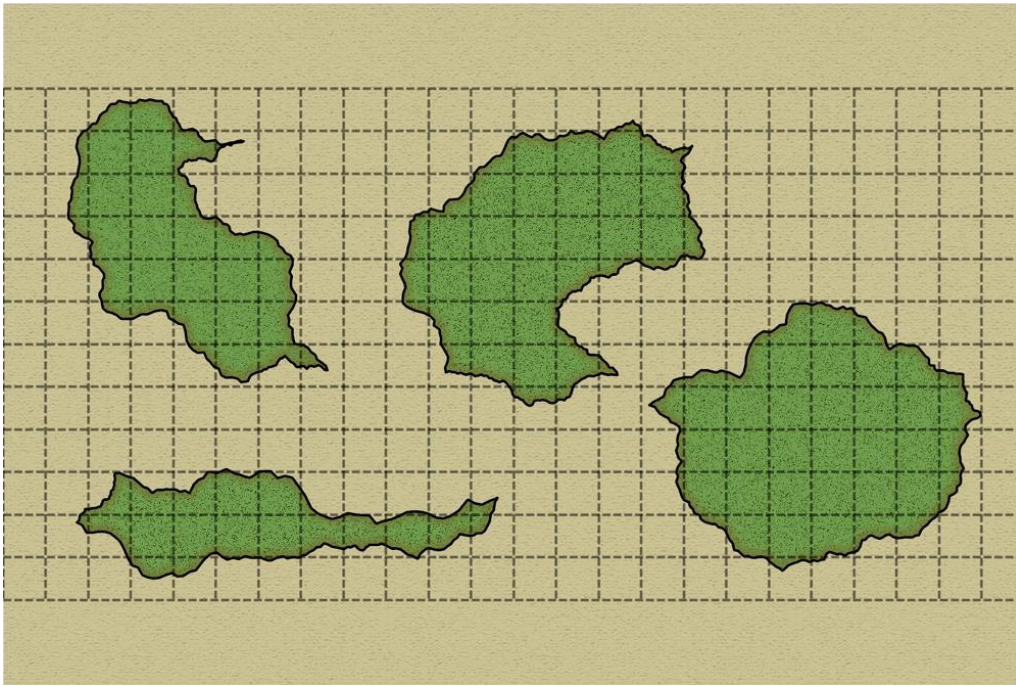
Zusätzlich zu den Überlagerungen kann Other World Mapper die Kartenelemente von einer Projektion in eine andere transformieren.

Wenn Sie die „Projektionsoptionen“ im Menü „Karte“ ändern, werden Sie gefragt, ob Sie Kartenelemente in die neue Projektion transformieren sowie die Überlagerung ändern möchten.

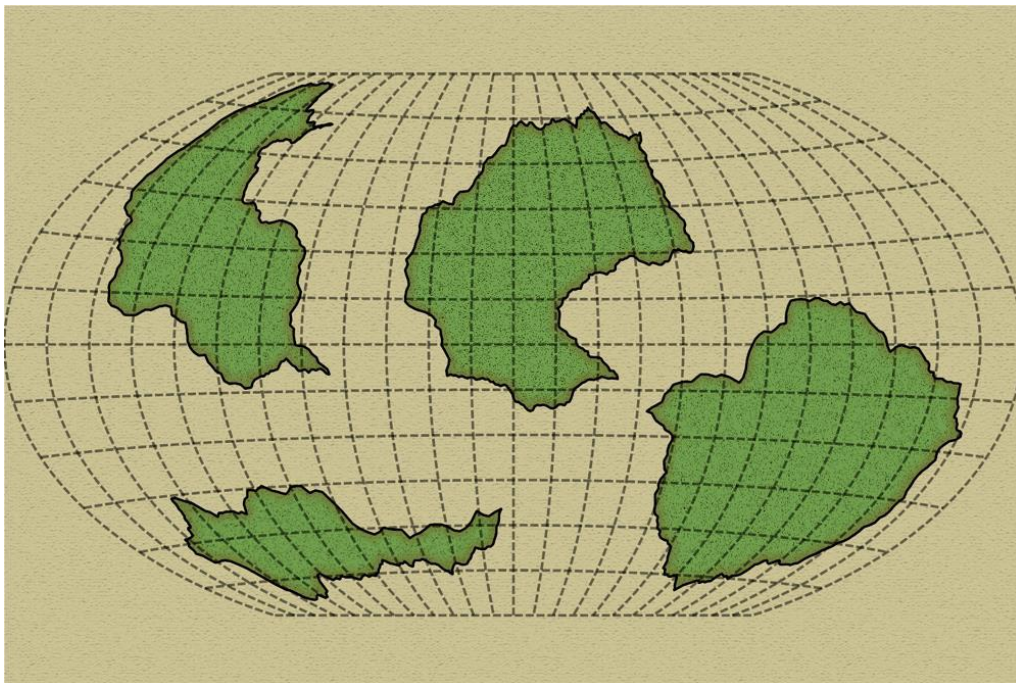


Hinweis: Beim Wechsel zwischen den Projektionen ist es wichtig, dass die Pfadelemente (Landmassen, Regionen usw.) innerhalb der Grenzen der bestehenden Projektionsüberlagerung liegen. Andernfalls kann die Transformation fehlschlagen.

Originalkarte mit gleichwinkliger Projektion:



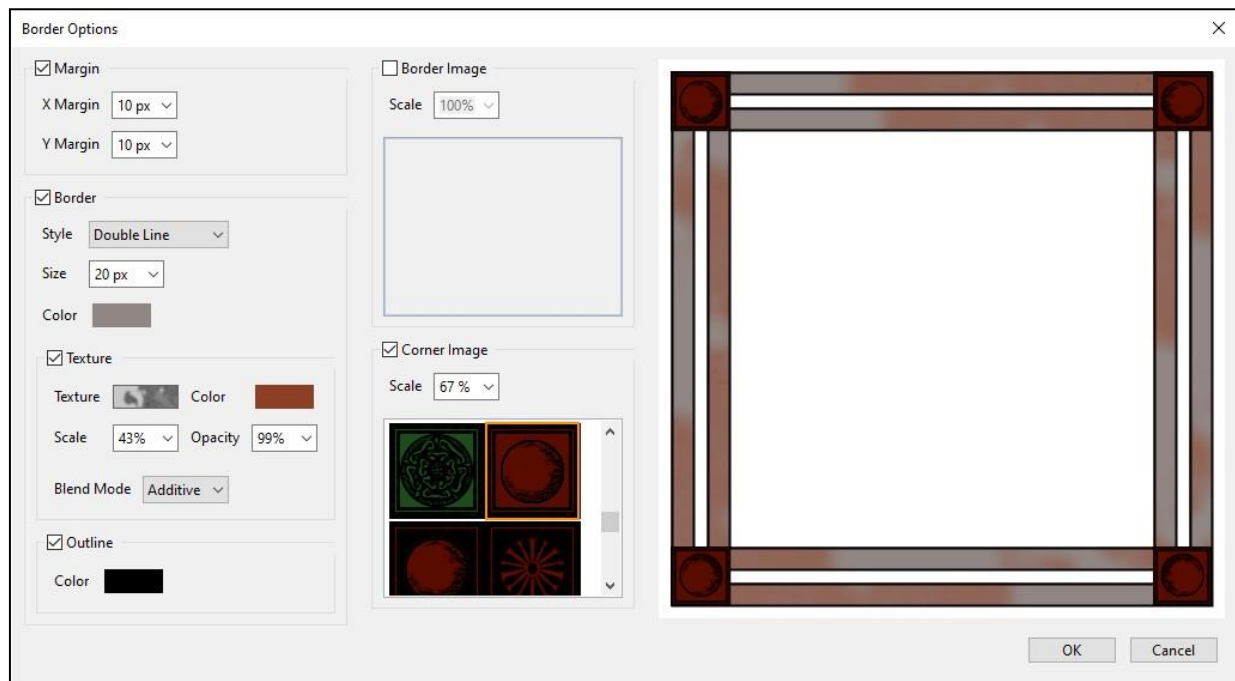
Dieselbe Karte transformiert in eine Winkel-Tripel-Projektion:



14 Rahmen

Ränder können entweder über das Menü „Karte“ oder die Symbolleiste „Karte“ ein- und ausgeschaltet werden. Die Ränder können im Fenster „Randoptionen“ im Menü „Karte“ eingestellt werden.

- Randoptionen



- **Abstand** fügt einen Abstand um die Außenseite des Rahmens hinzu.
- **Rahmen** fügt programmgezeichnete Linien um den Rand der Karte hinzu.
 - Stil
 - Einzelne Linie
 - Doppelte Linie
 - Doppelte dünne Linie
 - Dreifach dünne Linie
 - Gestrichelt
 - Größe
 - Farbe
 - Textur
 - Umrisslinie
- **Randbild** fügt ein gekacheltes Bild um den Rand der Karte hinzu.
 - Größe
 - Stil
- **Eckbild** fügt ein Bild in jede Ecke der Karte ein.
 - Größe
 - Stil
- Das Fenster zeigt eine Vorschau des Rahmens an.
- Wählen Sie „OK“, um die Änderungen zu speichern, oder „Abbrechen“, um den Vorgang zu beenden, ohne die Änderungen zu speichern.
- Wenn das Randüberlagerung nicht bereits aktiviert war, wird es durch Auswahl von OK automatisch aktiviert.

Verwenden Sie das Menü „Karte“, um das Überlagerung der Ränder ein- oder auszublenden („Ränder anzeigen“).

15 Küstenlinien

Küstenlinien können entweder über das Menü „Karte“ oder die Symbolleiste „Karte“ ein- oder ausgeschaltet werden. Uferlinien können im Fenster "Küstenlinienoptionen" im Menü „Karte“ eingestellt werden.

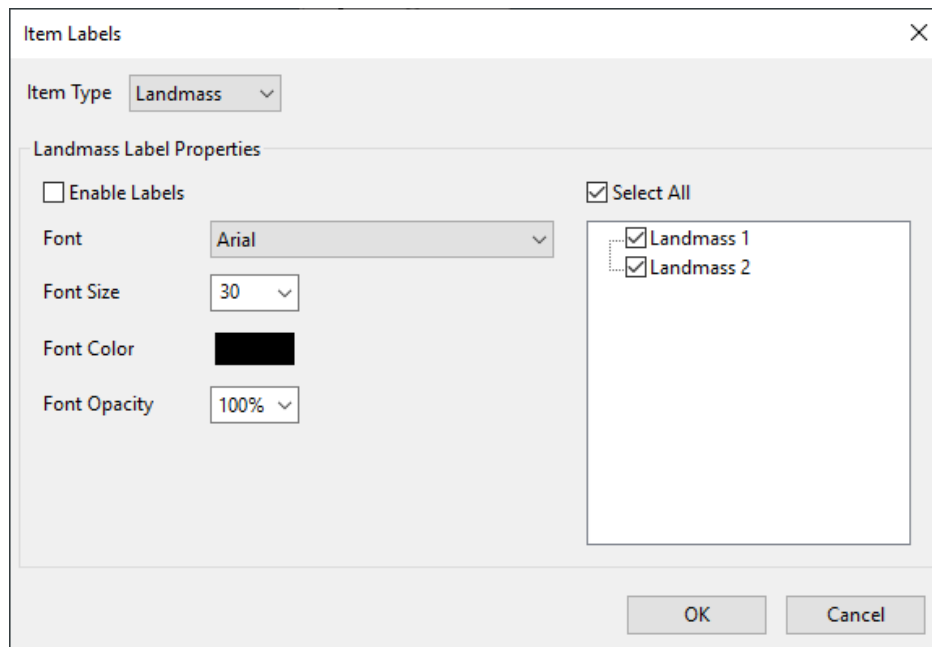
- **Küstenlinienoptionen**



- Typ
 - Farbton
 - Umrisslinie
 - Schattierungslinie
 - Skizze
 - Strich
- Farbe
- Reichweite
- Stufen (nur verfügbar für die Ufertypen: Kontur, Schatten und Schattenlinie).
- Deckkraft
- Skizze (nur verfügbar für Küstentyp: Skizze).
- Größe (nur verfügbar für Küstentyp: Skizze).
- **Linienoptionen** sind nur für Ufertypen verfügbar: Umriss und Schattenlinien.
 - Stil (Vollton, Strich, etc.)

- Größe
- Progressive Überblendung: Je weiter die Konturebene von der Landmasse entfernt ist, desto geringer wird die Deckkraft der Kontur.
- Progressive Strichelung: Je weiter die Konturebene von der Landmasse entfernt ist, desto gestrichelter wird die Linie.
- **Anwenden auf**
 - Alles auswählen: Wählt alle oder keine der Landmassen der Karte aus.
 - Liste mit allen Landmassen auf der Karte. Bei markierten Landmassen wird eine Küstenlinie um sie herum gezeichnet.

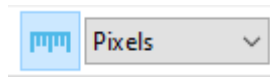
16 Auto-Beschriftung



Die automatischen Beschriftungen werden aus den Namen der einzelnen Elemente erstellt und auf diesen Elementen platziert. Bei Elementen mit geschlossenem Pfad, wie Landmassen und Regionen, werden die Beschriftungen innerhalb des Elements zentriert. Beschriftungen für Elemente mit offenem Pfad werden entlang des Pfades des Elements platziert. In diesem Fenster können Sie die automatischen Beschriftungen für verschiedene Elementtypen ein- und ausschalten sowie das Aussehen der Beschriftungen ändern.

- Wenn Sie die Option „Anzeigen“ aktivieren, werden automatische Beschriftungen für alle Elemente dieses Typs angezeigt.
- Durch Ändern von Schriftart, Größe, Deckkraft und Farbe werden diese Optionen für alle automatischen Beschriftungen für den ausgewählten Objekttyp geändert.
- Die Liste zeigt alle Elemente dieses Typs an und ermöglicht das Ein-/Ausblenden von Beschriftungen für diese Elemente einzeln.

17 Ruler



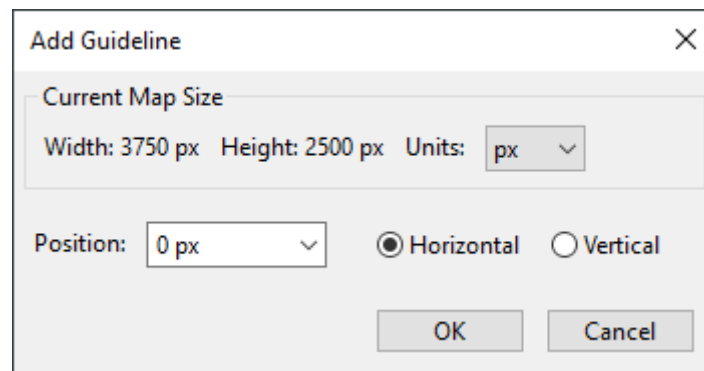
The ruler measures the map along the top and left side, in the chosen units. The red indicator marks show the position of the mouse cursor.

- Ruler Units:
 - Pixels
 - Inches
 - Centimeters
 - Millimeters
 - World Units

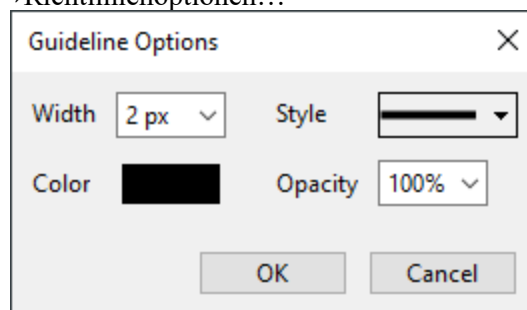
18 Guidelines

Dies sind Linien, die Sie auf Ihrer Karte platzieren können, um Elemente/Punkte auszurichten. Diese Linien werden mit Ihrer Karte gespeichert, aber nicht exportiert oder gedruckt.

- Hinzufügen von:
 - Klicken auf das Lineal und Ziehen; Lassen Sie los, um die Hilfslinie zu platzieren..
 - Gehen Sie zu Ansicht→Hilfslinie hinzufügen... und wählen Sie die Position und Richtung aus.



- Hilfslinien können mit dem Auswahl- oder Transformationswerkzeug durch Klicken und Ziehen verschoben werden.
- Ändern Sie das Aussehen aller Hilfslinien wie folgt:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Richtlinie und wählen Sie Richtlinienoptionen...
 - Gehen Sie zu Ansicht→Richtlinienoptionen...



- Delete one guideline by:
 - Löschen Sie eine Richtlinie, indem Sie:
 - Dragging the guideline outside the map view.
- Löschen Sie alle Richtlinien auf der Karte, indem Sie auf Ansicht→Alle Richtlinien löschen gehen

19 Neue Karte aus Auswahl erstellen

Sie können eine neue Karte auf der Grundlage vorhandener Karten-Elemente erstellen, indem Sie diese Elemente auswählen und Datei → Neu → Aus Auswahl... wählen.

Diese Option ermöglicht auch das Hochskalieren der Karte, was nützlich ist, um aus der Hauptkarte eine detailliertere Karte eines Gebiets zu erstellen. Sie können z. B. eine Landmasse aus einer großen Weltkarte auswählen und eine neue hochskalierte Karte nur von dieser Landmasse mit mehr Details erstellen.

Wenn die Auswahl kleiner ist als die Mindestgröße für eine Karte, wird die Leinwand möglicherweise vergrößert.

20 Neue Karte aus Bereich erstellen

Sie können eine neue Karte basierend auf einem Bereich einer bestehenden Karte erstellen, indem Sie Datei → Neu → Aus Bereich... wählen.

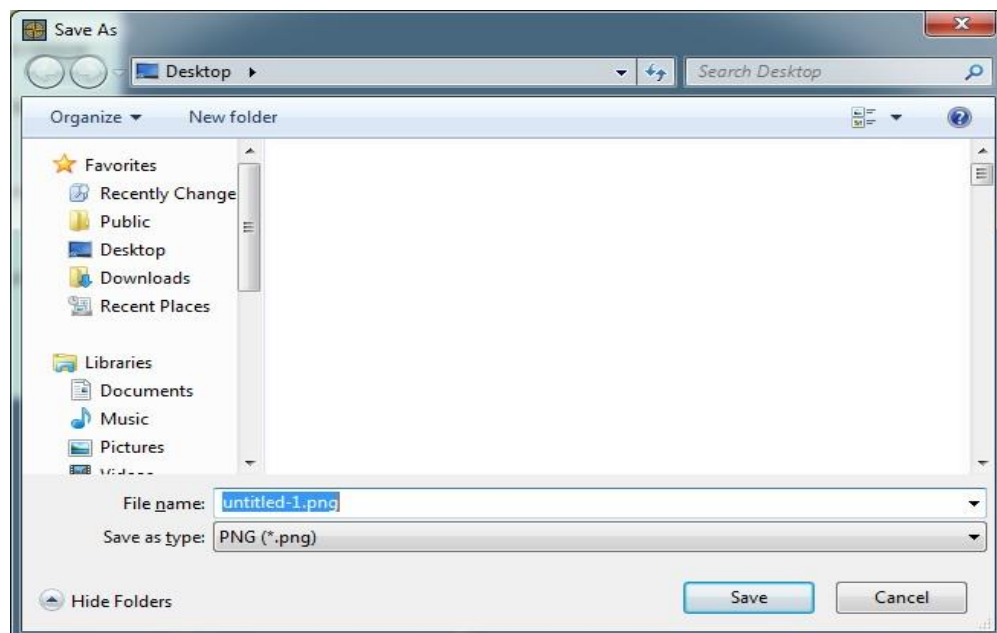
Diese Option ermöglicht auch das Hochskalieren der Karte, was nützlich ist, um aus der Hauptkarte eine detailliertere Karte eines Bereichs zu erstellen.

21 Karten exportieren

Karten können exportiert werden, damit Sie sie digital mit anderen teilen oder mit anderen Programmen für weitere Arbeiten öffnen können. Der Export unterstützt mehrere Formate und mehrere Optionen, z. B. das Exportieren einer Karte als separate Ebenen.

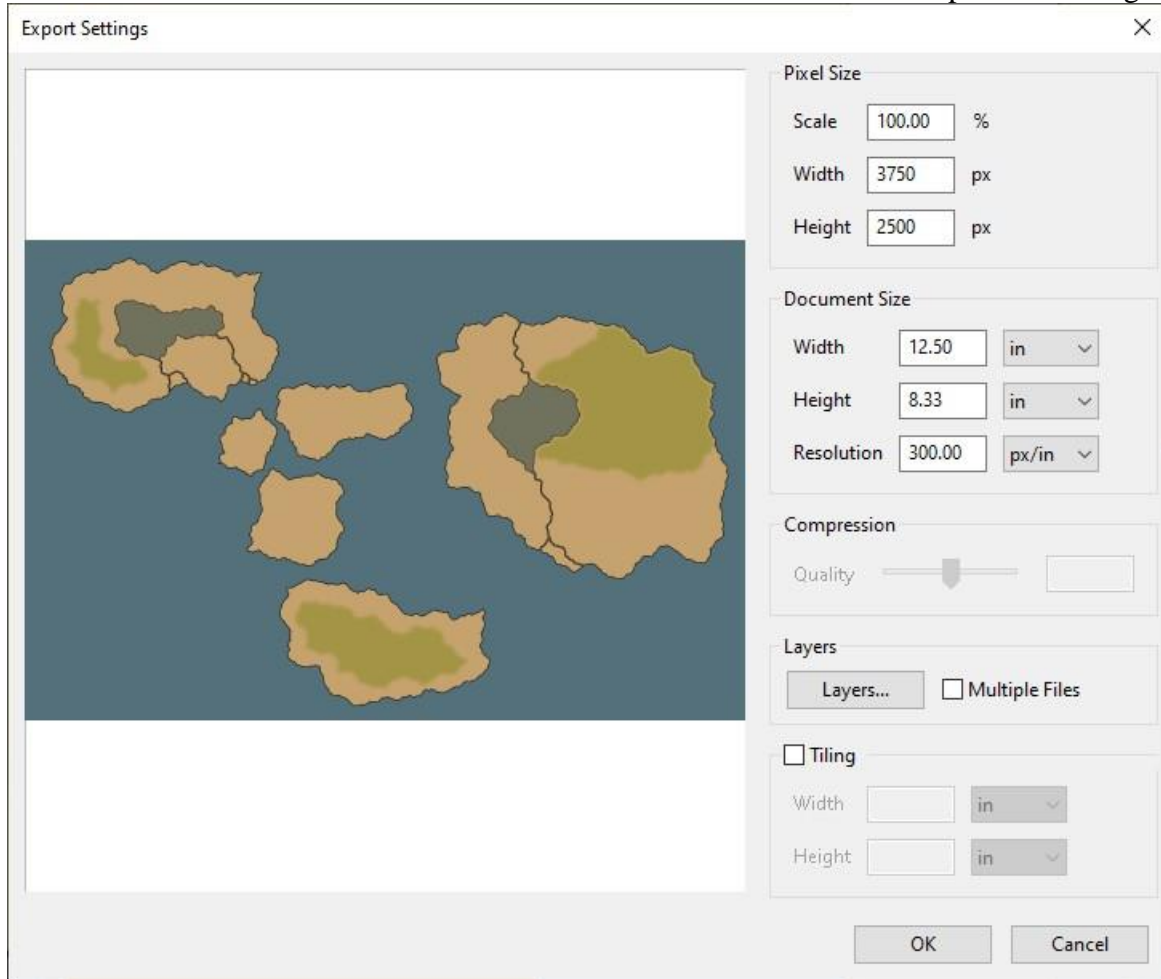
Verwenden Sie das Menü „Datei“ und wählen Sie „Karte exportieren“.

Das erste Fenster, das angezeigt wird, ist ein Datei-Explorer, in dem Sie den Speicherort, den Namen und den Dateityp für den Export auswählen können. Wählen Sie einen Dateinamen und eine Erweiterung und klicken Sie dann auf „Speichern“, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

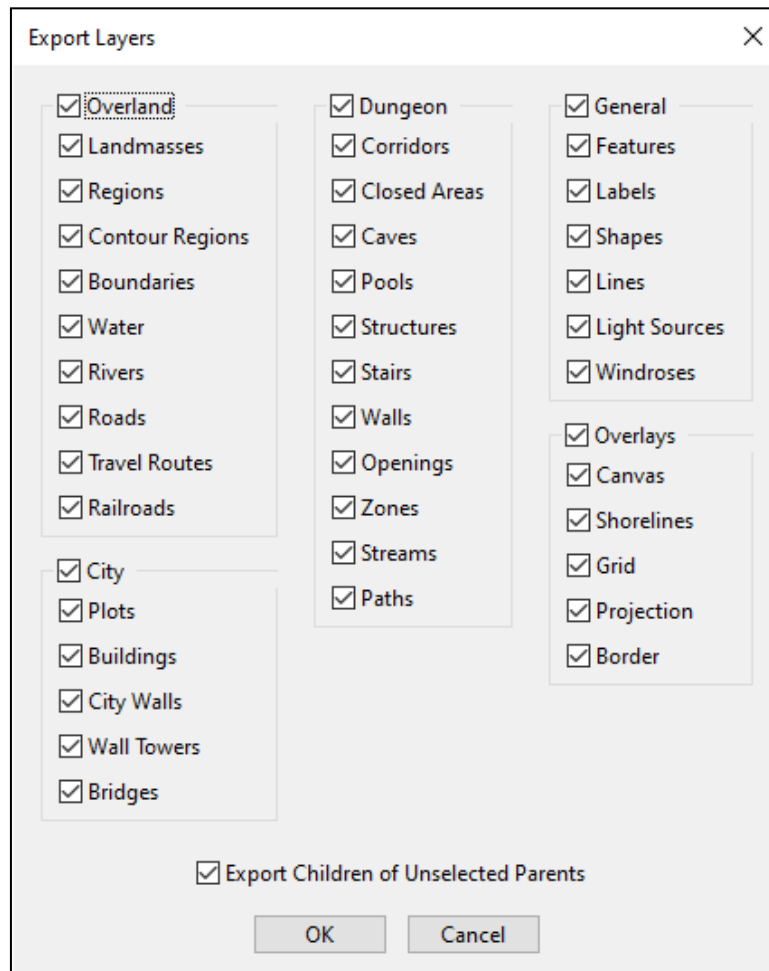


- Export Einstellungen

Nach Auswahl einer Datei und eines Formats öffnet sich das Fenster mit den Exporteinstellungen.



- Mit den Einstellungen für die **Pixelgröße** können Sie die Größe der Karte ändern, entweder prozentual oder durch direktes Ändern der Breite oder Höhe. Proportionen werden immer erhalten, sodass die Karte nicht verzerrt wird.
- Die Einstellungen für die **Dokumentgröße** ändern die Größe oder Auflösung der resultierenden Datei. Proportionen werden immer erhalten, damit die Karte nicht verzerrt wird.
- Die **Komprimierung** ist nur für JPEG-Dateien aktiviert.
- Ebenen.



- Die Schaltfläche öffnet ein Fenster, in dem Sie auswählen können, welche Artikeltypen exportiert werden (nur die angekreuzten Artikeltypen werden exportiert) und ob auch „Kinder“ von nicht ausgewählten „Eltern“ (übergeordneten Objekten) exportiert werden sollen.
- Das Kontrollkästchen „Mehrere Dateien“ legt fest, ob alle Elemente in einer Datei oder jeder Elementtyp in einer anderen Datei gespeichert werden soll.
- Kachelung
 - Dadurch wird die Karte in mehrere Dateien exportiert.
 - Die Breite und Höhe der Kacheln kann unabhängig voneinander eingestellt werden. In der Vorschau wird angezeigt, wie die Kacheln die Karte aufteilen werden.

22 Voreinstellungen und Themen

Voreinstellungen werden in Ordnern gespeichert, die zusammen ein „Thema“ bilden. Sie können ein neues Thema erstellen und dem Thema Voreinstellungen hinzufügen, indem Sie das Fenster "Voreinstellungen" verwenden.

Diese Ordner werden im Installationspfad gespeichert und können kopiert und mit anderen geteilt werden.

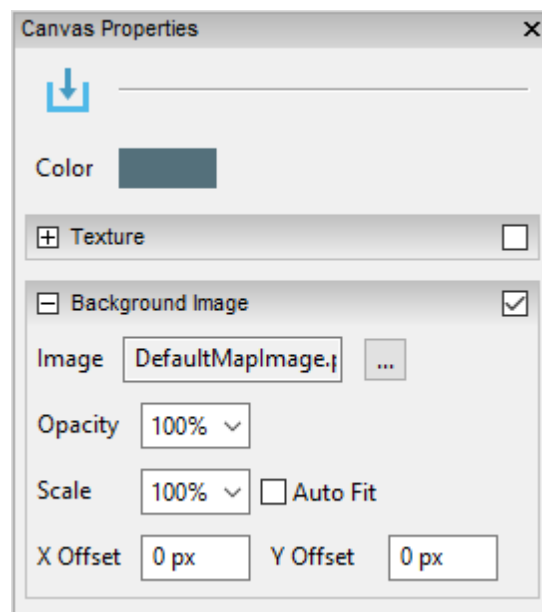
23 Vorlagen

Kartenvorlagen können durch Auswahl von Datei → Speichern als Vorlage... erstellt werden. Die Vorlagendateien enthalten die Karteneigenschaften (Größe, Auflösung, Maßstab usw.), das Raster, die Projektion, die Umrandung, die Uferlinie und die Auto-Label-Optionen.

24 Nachzeichnen einer Karte

Wenn Sie eine bestehende Karte in einem Bildformat (z. B. PNG, BMP) in Other World Mapper einbringen möchten, können Sie das Bild als Kartenhintergrund auswählen und die Werkzeuge von Other World Mapper verwenden, um über die Originalkarte zu „zeichnen“. Auf diese Weise können Sie handgezeichnete Karten einscannen.

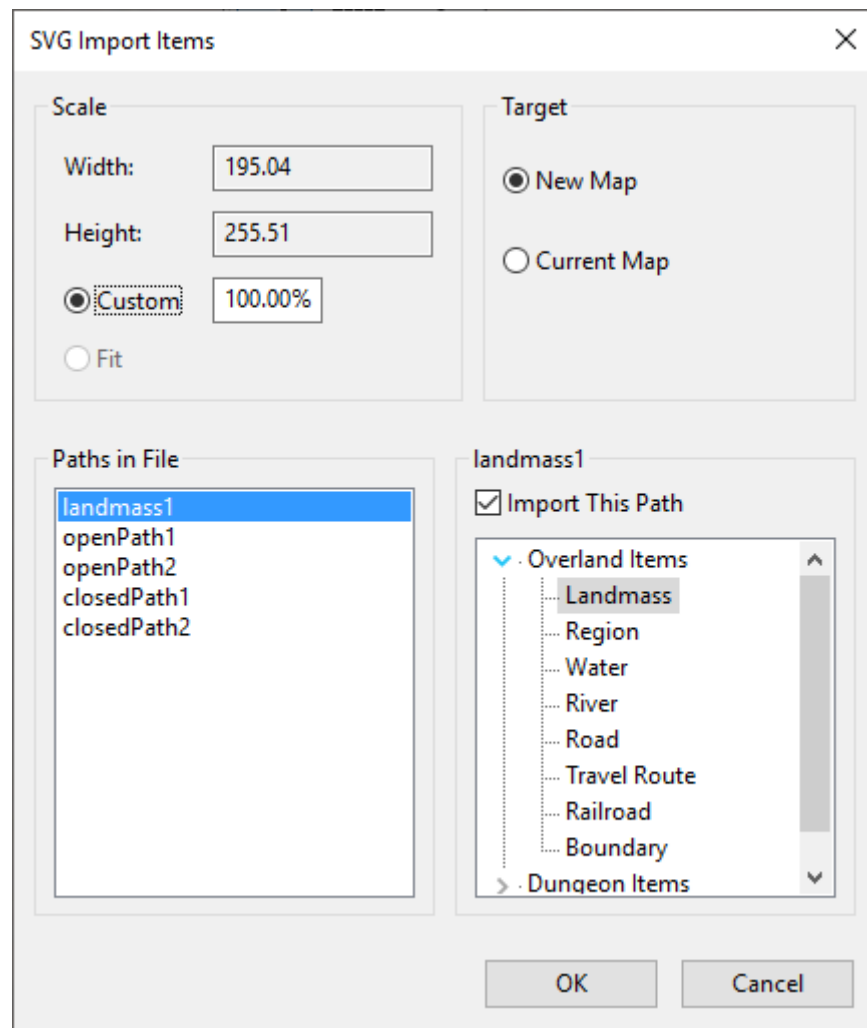
Aktivieren Sie in den Leinwandeigenschaften das Hintergrundbild und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie als Hintergrund für die Verfolgung verwenden möchten.



25 Importieren von SVG-Elementen

Die Option „SVG importieren“ ermöglicht den Import von Karten/Formen, die mit einem Vektorwerkzeug erstellt wurden, das das SVG-Format unterstützt, in Other World Mapper.

Nach der Auswahl einer zu importierenden Datei ermöglicht das Fenster „SVG Elemente importieren“ die Auswahl der einzelnen Pfade aus der SVG-Datei und die Zuordnung zu einem entsprechenden Elementtyp in Other World Mapper.



26 Importieren von Geo-Elementen

Die Option „Geo-Elemente importieren“ ermöglicht den Import von Karten oder Geo-Elementen, die mit dem geospacialen Vektordatenformat für geografische Informationssystem-Software (GIS) erstellt wurden. Dies ist ein gängiges Format für kartografische Daten der realen Welt und der Import von Geo-Elementen in Other World Mapper ermöglicht das Arbeiten mit realen Karten.

Nach der Auswahl einer zu importierenden Datei ermöglicht das Fenster „Geo-Elemente importieren“ die Zuweisung des in der Karte enthaltenen Elementtyps (jede Datei enthält eine andere Ebene: Landmasse, Wasser, Grenzen usw.) sowie Optionen für Skalierung und Koordinatenversatz.

Import Shape File

×

Note: SHP import functionality is in Alpha

Item Type

Landmass

Target

☒ New Map

☐ Current Map

Scale

Width: 360.000000

Height: 173.645126

☒ Custom

100%

☐ Fit

Start Offset

X Bounds: -180.000000

Y Bounds: 83.645126

X (-180 to 180): -180.00

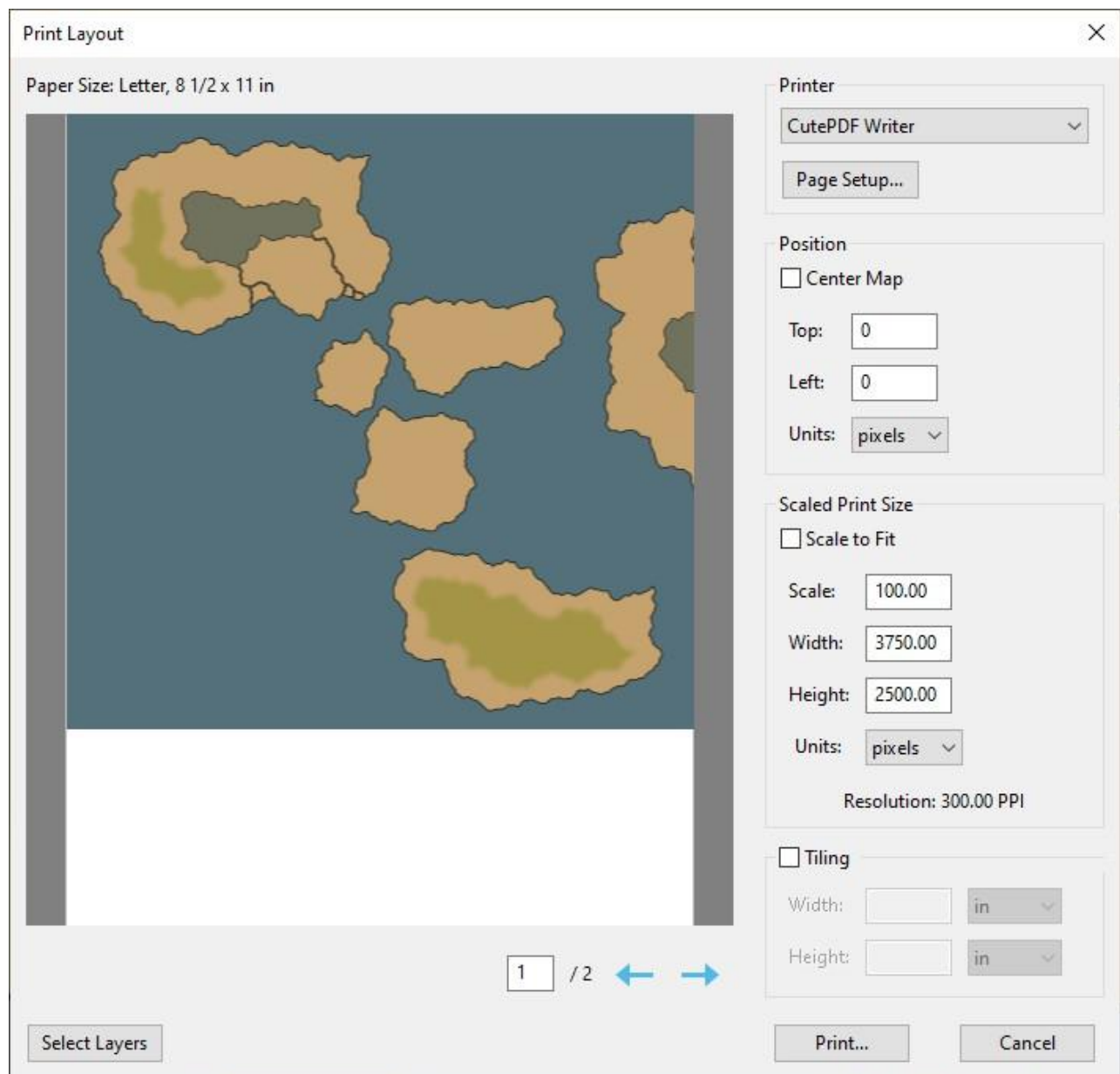
Y (90 to -90) 83.65

OK

Cancel

27 Drucken

Mit der Option „Drucken“ aus dem Menü „Datei“ können Sie Ihre Karte aus Other World Mapper drucken.



Drucker

Ermöglicht es Ihnen, den gewünschten Drucker auszuwählen.

Seiten einrichten

Wenn Sie diese Option auswählen, wird der Standarddialog zur Druckereinrichtung von Windows geöffnet, um Papierformat, Ausrichtung usw. auszuwählen.

Position

Dieser Satz von Optionen ermöglicht das Zentrieren der Karte auf dem Papier oder das Einstellen des oberen und linken Versatzes.

Skalierte Druckgröße

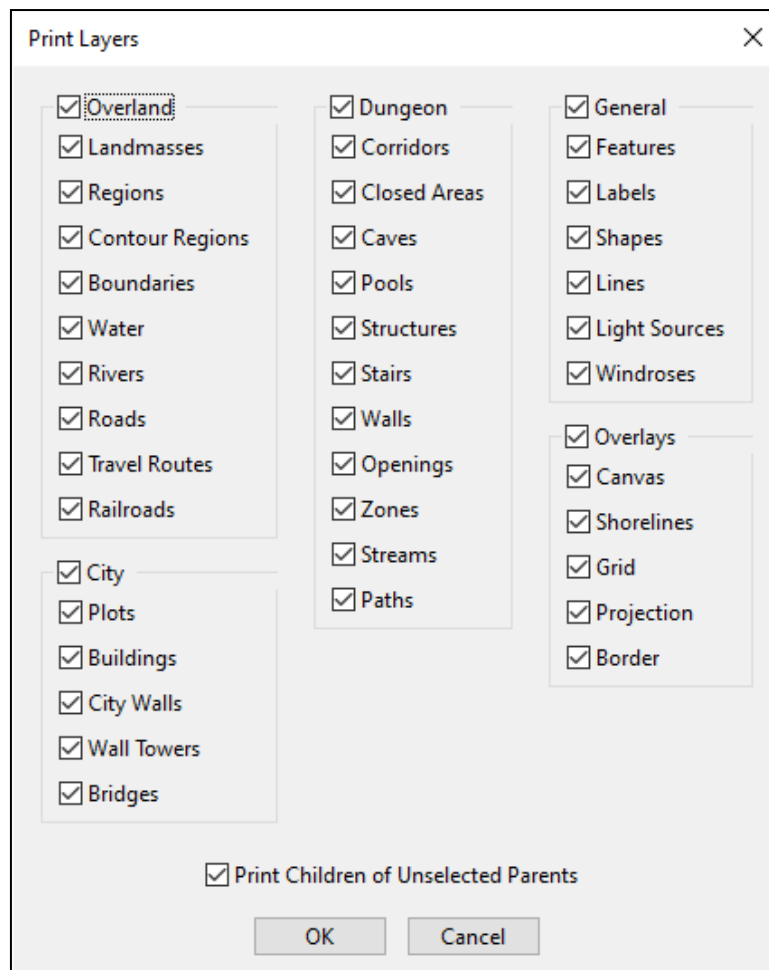
Dieser Satz von Optionen ermöglicht die Skalierung der Karte, damit sie auf die Seite passt, oder die Einstellung der Breite/Höhe und des Maßstabs. Hinweis: Alle diese Parameter basieren auf der aktuellen Kartenauflösung, die im Kartenvoreinstellungen ausgewählt wurde.

Kachelung (Aufteilung)

Dadurch wird die Karte aufgebrochen und auf separate Seiten gedruckt. Die Breite und Höhe der Kacheln kann unabhängig voneinander eingestellt werden. In der Vorschau wird angezeigt, wie die Kacheln die Karte aufteilen.

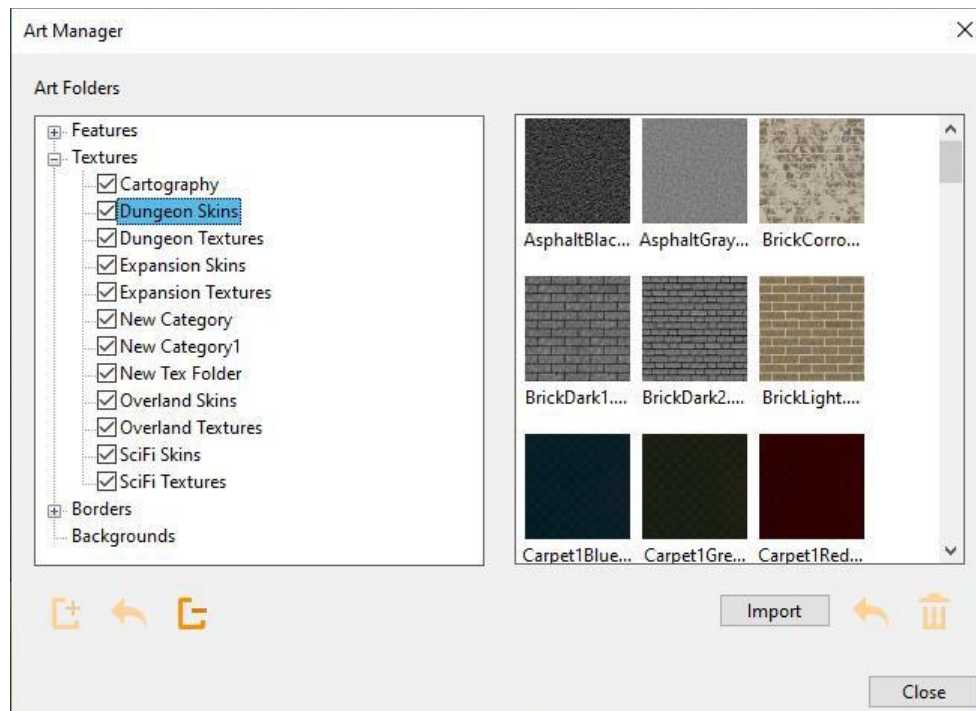
Ebenen auswählen

Verwenden Sie diese Option, um auszuwählen, welche Ebenen gedruckt werden sollen.



28 Art-Manager

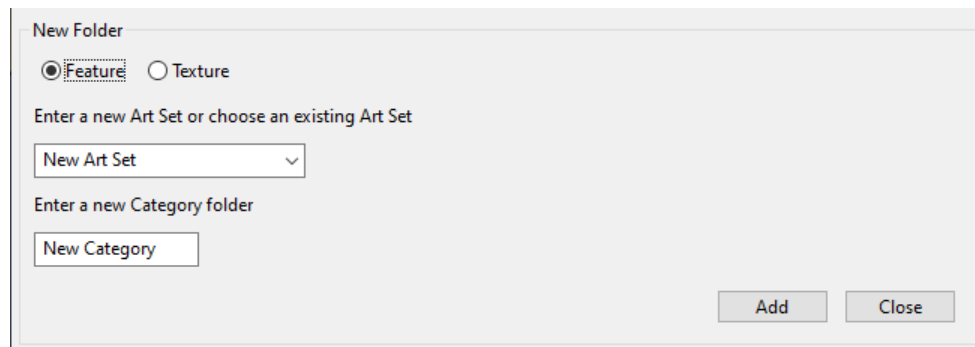
Mit dem Art-Manager können Sie Ordner und Dateien für Symbole, Texturen und Hintergrundbilder verwalten. Öffnen Sie das Menü „Werkzeug“ und wählen Sie „Art-Manager“. Standardmäßig analysiert Other World Mapper alle Grafiken innerhalb des Programmordners, der der Konvention zur Benennung und Ordnerstruktur folgt.



- Überspringen von Ordnern

Der Art-Manager ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren von Art-Set-Ordnern. Ein Art-Set-Ordner, der nicht markiert ist, wird vom Other World Mapper beim Parsen des Bildmaterials ignoriert. Dies kann nützlich sein, wenn viele Art-Sets installiert sind, um die Navigation zu erleichtern.

Wenn Sie das Art-Set im Art-Manager erneut prüfen, wird der Art-Set-Ordner wiederhergestellt.



- Hinzufügen von Ordnern

Mit der Schaltfläche „Ordner hinzufügen“ können Sie der Dateistruktur Ordner hinzufügen. Dadurch werden die Optionen zum Hinzufügen neuer Ordner zu den Stammordnern für Features oder Texturen angezeigt. Wenn Sie den/die neuen Ordnernamen eingegeben haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“. Wenn Sie mit dem Hinzufügen von Ordnern fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schließen“, um den Optionsbereich zu schließen.

- Symbole

- Kann ein bestehendes Art-Set auswählen oder ein neues erstellen.
 - Alle Art-Sets müssen mindestens eine Kategorie enthalten.

- Texturen
 - Nur eine ordnertiefe Struktur haben.

- Verschieben und Löschen von Ordnern

Sie können Ordner in der Dateistruktur mit den Schaltflächen „Ordner verschieben“ und „Ordner abziehen“ unten links verschieben oder löschen oder mit einem Rechtsklick auf den Ordner das Kontextmenü mit diesen Optionen aufrufen. Die Stammordner (Features, Texturen und Hintergründe) dürfen nicht gelöscht werden. Beim Löschen von Ordnern werden alle Unterordner und Dateien innerhalb dieses Ordners gelöscht.

- Symbole
 - Eingestellte Ordner können nicht verschoben werden.
 - Kategorieordner kann zwischen Sets verschoben werden.
- Textur
 - Ordner können nicht verschoben werden.

- Umbenennen von Ordnern

Sie können einen Ordner umbenennen, indem Sie langsam mit der linken Maustaste auf den Ordner doppelklicken oder mit der rechten Maustaste auf den Ordner klicken und die Option „Umbenennen“ auswählen.

- Löschen und Verschieben von Dateien

- Über die Schaltfläche „Papierkorb“ in der rechten unteren Ecke des Art-Manager-Fensters können Sie eine Datei oder mehrere Dateien löschen. Es öffnet sich ein Meldungsdialog, um das Löschen zu bestätigen.
- Mit der Schaltfläche „Verschieben“ in der rechten unteren Ecke des Art-Managers können Sie Dateien von einem Ordner in einen anderen verschieben. Es öffnet sich ein Dialog mit einer Liste von Ordnern. Wählen Sie einen Ordner aus der Liste, in den Sie die Datei verschieben möchten.
- Sie können auch einzelne Dateien löschen und verschieben, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und die entsprechende Option wählen.

- Dateien umbenennen

Sie können eine Datei umbenennen, indem Sie langsam mit der linken Maustaste auf die Datei doppelklicken oder mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und die Option „Umbenennen“ wählen.

- Dateien importieren

- Mit der Schaltfläche „Importieren“ können Sie Dateien in den aktuell gewählten Ordner importieren. Wenn Sie auf „Importieren“ klicken, öffnet sich ein Browser-Fenster, in dem Sie die Dateien auswählen können, die Sie importieren möchten.
- Other World Mapper unterstützt derzeit typische Rasterbildformate (PNG, JPG u. s. w.) und SVG für die Vektorunterstützung.

Metadata

Enter Data

Title

Description

Author

Author E-Mail

License Name

License URL

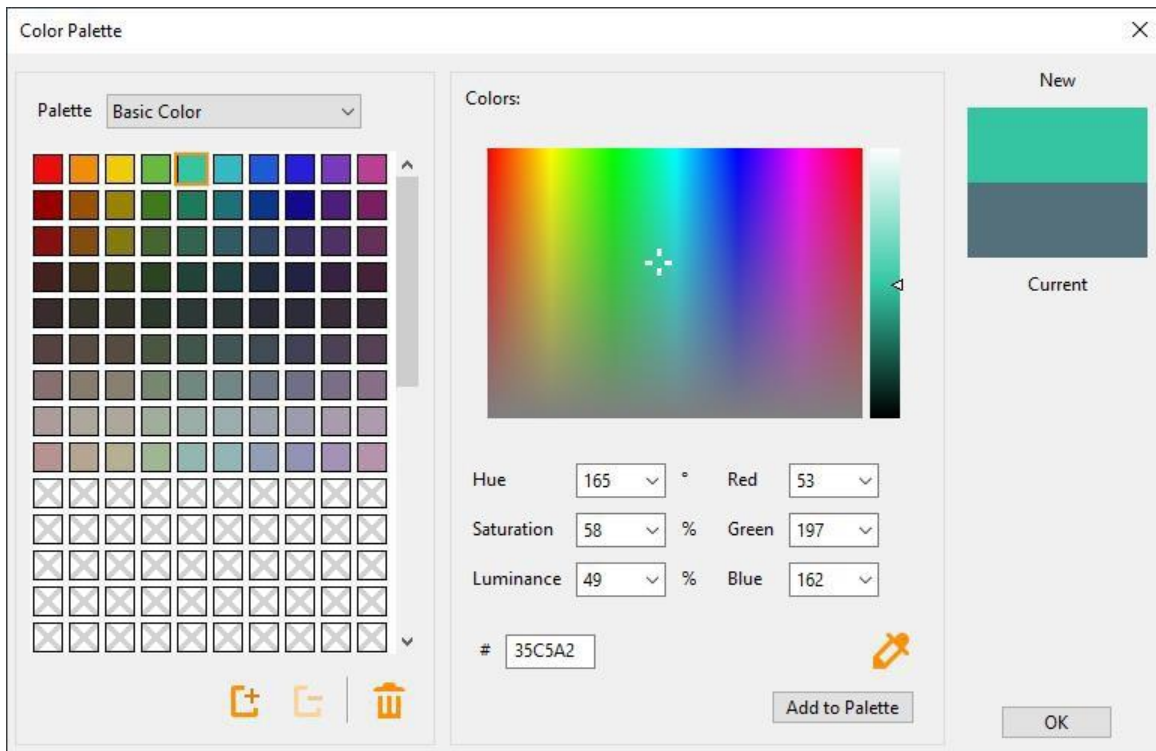
Project Homepage

Comments

OK Cancel

You can add metadata to your map by going to the „Map“ menu and selectiong „Metadata...“ This opens a dialog with multiple options for metadata information.

30 Farbpaletten


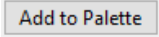




Im Fenster „Farbpalette“ können Sie die ausgewählte Farbe ändern und eigene Farbpaletten erstellen oder verwalten. Eine Palette ist eine Liste mit bis zu 300 Farben, die der Benutzer hinzufügen oder entfernen kann. Die einzige Ausnahme ist die Standard-Palette, die nicht geändert werden kann.

30.1 Farbwechsel-Optionen

- Wählen Sie eine Farbe aus der aktuellen Palette.
- Bewegen des Selektors in der Farbspektrumsanzeige.
- Ändern Sie die HSL/RGB-Werte.
- Fügen Sie einen neuen Hex-Farbwert in das Feld # ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Pipette“ und wählen Sie eine vorhandene Farbe auf dem Bildschirm aus.
- Klicken Sie auf das Feld „Aktuelle Farbe“, um die Farbe auf die vorherige Farbe zurückzusetzen.

30.2 Paletten verwalten

- Erstellen Sie eine neue Palette mit 
- Fügen Sie die „Neue Farbe“ der ausgewählten Palette mit 
- Löschen Sie eine Farbe aus der Palette, indem Sie sie auswählen und auf 
- Löschen Sie die ausgewählte Palette mit 

31 Hilfe und Prüfen auf Updates

Über das Menü „Hilfe“ haben Sie Zugriff auf die folgenden Optionen:

- Hilfe-Dokument anzeigen
 - Öffnet dieses Dokument über Ihren PDF-Reader.
- Tastaturkurzbefehle anzeigen
 - Zeigt Listen mit Programmverknüpfungen an.
- Versionshinweise anzeigen
 - Zeigt Versionshinweise und Änderungsprotokoll.
- Auf Updates prüfen
 - Prüft mit dem Server von Other World Mapper, ob eine neue Version verfügbar ist.
 - Beachten Sie, dass keine Informationen von Ihrem Computer zu unseren Servern gesendet werden. Die aktuelle Version wird einfach ausgelesen und mit Ihrer installierten Version abgeglichen.
- Über
 - Firmen- und Software-Informationen.